№ 11

VR ВИРТУАЛЬНЫЕ РАДОСТИ

(167), ноябрь, 2013 г. • Выходит раз в месяц с января 2000 года • В розницу цена свободная

http://vrgames.by

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 13011

Batman Ankham Origins

Зарождение мира Batman Arkham

Assassin's Creed 4

Открытый мир, полный разнообразных заданий, позволяет с головой окунуться в золотой век пиратства

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Изучаем бета-версию

Спецматериал

Мы собрали несколько представителей интерактивных развлечений, так или иначе основанных на литературе или вдохновленных ею

Николай Дыбовский

«Тук-тук-тук» — это своеобразный диалог со смертью

Автор: Полина (Vertishake) Евменова



Привет!

Осень — время крупных релизов, и «ВР» не терпится рассказать обо всех свежих игровых хитах. Beyond: Two Souls, Assassin's Creed 4, Batman: Arkham Origins, Battlefield 4 – как много в этих именах для сердца геймерского слилось! А еще в номере целых четыре обзора спортивных игр: новые части серий FIFA, Pro Evolution Soccer, NBA и F1 – если уж болеть в эти мокрые дни, то за свою команду. Кроме того, в этом выпуске мы расскажем о Hearthstone, которая попала в наши руки задолго до дня «When it's done», поделимся впечатлениями от прохождения Path of Exile, спросим Николая Дыбовского о ремейке «Мор. Утопия», вспомним самые литературные игры в «Спецматериале» и выясним, какая команда героев компьютерных игр была самой-самой, в рубрике «В Десятку!»

Заходите на наш сайт vrgames.by и знакомьтесь с онлайновыми проектами «ВР». Присылайте письма, пишите на форуме, высказывайтесь на всех наших площадках. И обязательно подписывайтесь на «ВР» в отделениях Белпочты и киосках Белсоюзпечать.

Приятного чтения!

Дыдышко Артём от лица всей редакции «ВР»



Гормоны счастья

Согласно умудренным опытом толковым словарям "хандра" есть унылое, мрачное настроение. Среди типичных симптомов отмечаются постоянная сонливость, тягость к сладостям, злоупотребление кофеином, никотином, алкоголем, раздражительность, конфликтность и даже мысли о суициде.

Психиатрия давно обратила внимание на зависимость настроения от погодных сезонов и выделила особую форму депрессии, величаемую ныне сезонной дистимией. Ее развитию главным образом способствуют уменьшение количества солнечного излучения и, как следствие, уменьшение в организме синтеза гормона мелатонина или "гормона счастья".

Всем лицам, раздражающимся нынешними мрачными деньками и помышляющими о дозе кофеина, необходимо как следует зажмуриться и перелистнуть страницу, ибо хороших вестей не предвидится. С остальными смельчаками мы откроем прошлый номер любимой газеты и освежим в памяти недавнюю новацию Барака Обамы о необходимости комплексного и окончательного научного исследования о влиянии игр на психику человека. На фоне скандального блокирования республиканцами медицинской реформы демократов (что вызвало срыв принятия бюджета на следующий календарный период), страсти немного поутихли, но опасность не миновала.

Очевидную безрассудность подобных исследований признают сами ученые. Неравнодушных набралось целых 228 особей, чья инициативная группа отправила в Американскую ассоциацию психологов открытое письмо с требованием проведения максимально объективных изысканий. В рамках своей миссии специалисты APA должны рассмотреть все актуальные научные работы по данной теме, а затем обобщить результаты в "Резолюции о насилии в компьютерных играх и интерактивных медиа".

В документе также будут сделаны выводы о наличии либо отсутствии пагубного влияния на психику человека. Саспенс заключается вовсе не в результатах освоения очередного гранта, а в статусе самого документа, который небезосновательно может лечь в основу законопроекта, а следом и федерального закона

Пока же научный авангард требует основываться на практически доказанных фактах, подходить к исследованиям комплексно и все промежуточные заключения оценивать через независимых экспертов. Тут мы подходим к самому интересному — зачем вообще одним ученым пришлось напоминать другим о своем профессионализме. Все дело в том, что подобная резолюция уже давно существует и писалась она на принципах, озвученных недавно сенаторами. В 2005 году младшая сестричка грядущей научной работы безапелляционно заключила об очевидном и опасном влиянии сцен насилия в играх. Лишь невысокий официальный статус документа спас брутальные серии Doom или Call Of Duty от стерилизации. Согласно злосчастной резолюции, уровень насилия в обществе должен был расти пропорционально росту популярности игр, однако сегодняшние исследования этого так и не подтвердили. Более того, уровень преступности в США снизился до минимального значения с момента окончания "банановых" войн и знаменитой попытки Джо Боннано ликвидировать сразу четырех руководителей мафиозных семей (позже этот эпизод будет отражен в "Крестном отце").

Авторы обращения обоснованно считают, что APA допустила в первой работе грубые ошибки и нарушения, а все ее прогнозы в конечном результате не сбылись. Сегодняшний высший приоритет исследований ставит ассоциацию в куда более ответственное положение, о чем и не преминули напомнить целых 228 ученых.

Телефонная будка

В ожидании результатов теста на глупость, возьмем лупу побольше и как следует приглядимся к новостям в соседней России. Отдел ФСБ Нижнего Тагила недавно раскрыл целую сеть телефонных злоумышленников, срывавших занятия в школах по всей стране. Главным мотивом бессовестных двоечников было собственное освобождение из потных ладошек системы образования для куда более полезного времяпровождения в поисках идеального ульта в Dota 2. По сообщениям новостных порталов, хулиганами оказались ученики тех самых школ, "минируемых" последнее время с завидной стабильностью.

Самое интересное заключается в довольно высоком уровне подготовки телефонных "террористов". Все связи осуществлялись только через "скайп", а голоса звонящих искажались профессиональными программами, сводящими практически на нет попытки идентификации. По словам оперативников, изобретательность хулиганов оказалась на столь высоком уровне, что сотрудники ФСБ на полном серьезе считали, что столкнулись с хорошо организованной группой террористов, проживающей по всей стране. Мероприятия по розыску юных дарований растянулись на несколько месяцев, до сих пор не установлены все причастные лица, а самому старшему из уже задержанных всего 17 лет. Видимо, неправильно поставленные цели не отменяют изощренной изобретательности в их достижении, так что остается пожелать господам из ФСБ основательной стойкости в их непростой работе.

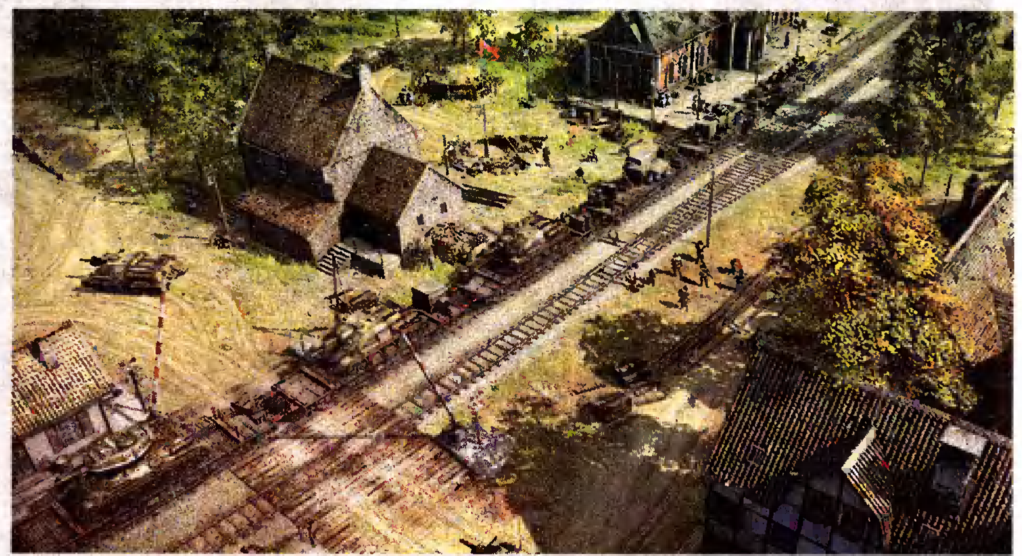
Еще более непростой работой видят свои обязанности чиновники Министерства Культуры РФ, которые в целях релаксации решили заняться личным отбором видеоигр, ввозимых на территорию России. Если американские конгрессмены хотя бы пытаются изображать объективность и заказывают исследования, чтобы прикрыть тылы, то их российским коллегам бумажки, право, не требуются. Более того их не интересует пагубное влияние сцен насилия на судьбы 150 млн. россиян ровно до тех пор, пока в кадре не начинают мелькать милые советские ордена приделанные почему-то вместо кокард, генеральские лампасы у сержантов и трогательные курсантские нашивки у майоров. По словам обладателей твердосплавных лбов необходимо исключить из продажи иностранные игры "дискредитирующие образ российского солдата" либо искажающие исторические факты. Дальше больше, в качестве противовеса и для сохранения баланса во Вселенной планируется создавать "правильные" проекты с "правильным" видением актуальной реальности. По всей видимости то обстоятельство, что видеоигра — не учебник истории, а и без того издерганные постоянной судебной волокитой разработчики игр исписывают центральное меню килобайтами текста о вымышленности событий и персонажей — мало кого сегодня останавливает.

Очевидно, что слегка смердящие инициативы истекают из скандала вокруг Company Of Heroes 2 — довольно заурядной и неубедительно выступившей компьютерной игры канадцев из Relic, чьим золотым билетом в место, где потеплее и посуше, стала неадекватная реакция на "сюжет" этого изделия. Пиар, как известно, цветов не признает, и свою долю популярности франшиза получила сполна, а взимать уплату за нечаемые прибыли чиновники собираются со всего рынка.

Вместе с тем, не на шутку разъяренные геймеры добились не только справедливости, но и полного запрета игры на территории России. Инициативы игроков поддержали, в частности, сами издатели, политики и, как мы видим, целые министерства. В данной ситуации все, что осталось дышащему на ладан разработчику (после банкротства THQ студия была выкуплена Sega, которая основательно занялась кадровой политикой в своем приобретении) — официально заявить, что сюжет "исторически сбалансирован" и вполне "соответствует реальности". Поднявшаяся волна негодования обеспечила игре необходимый информационный фон (за который тому же "Рокстару" пришлось отдать бюджет GTA V), а продажи в мире легко компенсировали их отсутствие на территории России.

Вслед за провокационной канадской RTS с прилавков стали исчезать и другие проекты, не столь заметные и, на первый взгляд, отношения к российской армии не имеющие в принципе. Все началось с переиздания JRPG Atelier Meruru Plus, продолжилось Dead or Alive 5 Ultimate и даже не подумало закончиться на Disgaea D2. До сих пор российские геймеры молча сносили оскорбления, терпение лопнуло только в октябре вместе с релизом (а вернее его отсутствием) Dragon`s Crown. Если перечисленные названия немного скажут казуалам своими именами, то пролет Dishonored Game of The Year Edition (в цифровой версии дистрибьюции) — говорит много и красноречиво.

Владельцы PlayStation, еще не так давно нежившиеся в греющих лучах всех без исключения мировых релизов, стали бить тревогу первыми. Геймеры долго пытались выйти на связь с представителями SONY, но все безрезультатно. Модераторы PS Blog игнорировали гневные посты пользователей, а русское представительство японцев лишь пожало плечами и предложило выходить напрямую на разработчиков. Сжалились над россиянами, как ни странно, американцы. Представители NIS America — издатели большинства японских проектов на территории Европы — полностью оправдали все самые худшие опасения землян. Игры не доступны по причине внедрения на территории России новой системы рейтингов, принципиально отличной от PEGI и не поддерживаемой другими странами. Иными словами чиновники Министерства культуры проявили завидную сноровку и выполнили свои обещания (озвученные выше) в полной мере. *"Таким образом, чтобы осуществить релиз, мы должны отправить игру на русскую экспертизу за отдельную плату. Сейчас мы решаем вопрос рентабельности затраты времени и денег и не можем определенно сказать, состоится релиз для России или нет"*. Речь идет о том, что выход всех нишевых и не раскрученных проектов оказался под угрозой, ведь бюрократический и оттого долгий и затратный путь отдельной сертификации может запросто отпугнуть небольшие студии. Более того, за калькулятор и карандаш взялись даже не стесненные в средствах издатели.



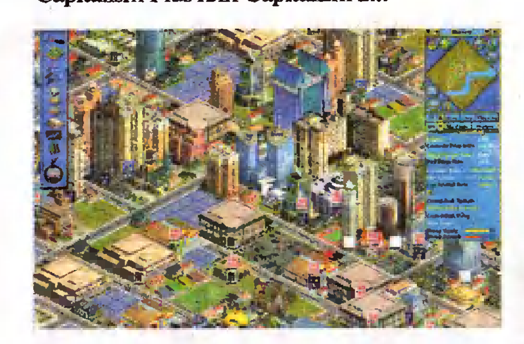
Nival воспользовалась скандалом вокруг CoH2 и анонсировала Блицкриг 3

1906 год

Для тех, у кого по непонятным причинам все равно продолжается синтез мелатонина, а с лица не сходит подкупающая улыбка, имеются вести и похуже. Основательно дискредитировавшую себя применением рабского труда Foxconn не способно вогнать в румянец даже порицание континентальной Европы или демонстрационно насупленные брови Тима Кука. Более того, компания даже гордится своим реноме и старается поддержать его любыми средствами — например, бесплатным трудом студентов Сианьского технологического университета на конвейерах по производству PS4. Под угрозой отчисления молодых людей заставляют работать по 12 часов каждый день на самых примитивных и утомительных операциях вроде упаковки консоли.

Foxconn успешно обкатала технологию справедливого труда по потребностям годом ранее на примере подростов различных технических колледжей при производстве Nintendo Wii U. Несовершеннолетние работники привлекались к самой грубой работе; не стоит упоминать, что ни условия труда, ни оплата (а вернее ее полное отсутствие), ни санитарные условия не соответствовали даже самому термину "стандарта" в любом из его смыслов. Журналисты Kotaku, которые и сумели раскопать потенциально сенсационный материал, написали официальное письмо с выражением обеспокоенности вокруг этой ситуации в головной офис Nintendo. Не сказать, что неожиданно последние ограничились лишь "обеспокоенностью" данной проблемой, за чем продолжили протирать шелком свои кусунгобу.

Между делом пронырливые шпионы Kotaku делятся очередной порцией занимательной информации. По сообщениям портала, магазины, обслуживающие американские военные базы, перестали закупать новые игры. В который раз, демонстрируя крайне неочевидные связи между событиями, магазины приостановили отгрузку из-за бюджетного кризиса, разразившегося после блокирования главного финансового документа республиканским большинством. Ситуация повлекла за собой массовые неоплачиваемые отпуска в среде всех государственных служащих и каким-то образом отразилась на поставках игр для карающей длани американского империализма. Впрочем, не все потеряли чувство юмора в столь непростые минуты — так, известный магазин Good Old Games предложил для всех списанных в утиль чиновников специальную акцию, а именно 50%-ую скидку на такие игры как Capitalism Plus или Capitalism 2...



God Save The Queen

Однако не время умиляться чувством юмора заокеанских дельцов, ведь за видеоигры планируют взяться и особы голубых кровей. Так, королева Елизавета II в разговоре с писательницей Джоанн Харрис выразила крайнюю обеспокоенность увлеченностью детей играми и различными технологичными девайсами, при полном отсутствии интереса к богатой британской литературе. Сообразительной Джоанн пришлось демонстрировать чудеса изворотливости и максимально тактично уходить от темы. Находчивая писательница отметила, что большие дела начинаются с малых и для начала необходимо увлечь подрастающее поколение развивающими играми, а следом уже переходить к более высоким материям. Традиционно чопорное и консервативное британское общество, взращенное на других ценностях, уже не раз осуществляло атаки на видеорынок, апеллируя, в частности, к затертой до дыр резолюцию о влиянии сцен насилия в играх. Елизавете, родившейся в далеком 1926 году и до сих пор перемещающейся в роллс-ройсах, похожих на кареты, не просто относиться к новомодным увлечениям без свойственного жителям туманного Альбиона скепсиса. Впрочем, стоит отдать ей должное — развивать тему королева не стала, ограничившись награждением нашей доброй заступницы Джоанн орденом на заслуги перед обществом.

А вот заступаться за штурмана и помощника капитана печально известного судна "Коста Конкордия" не планирует никто. Все потому, что в свете недавнего расследования выяснилось — достопочтенные мужи в обход своих обязанностей проводили время в компании PlayStation. И это как раз в тот непростой момент, когда капитан судна решил показать местному шельфу — кто в доме папа. Безмерно самоуверенный Франческо Скеттино изменил маршрут следования, решив пройти максимально близко к берегу острова Джильо, чтобы покрасоваться перед бывшим капитаном "Косты". Неизвестно, как отреагировал капитан, а вот здешним рифам выходки горячего парня Франческо не понравились однозначно. По показаниям свидетеля, штурман и первый помощник капитана отсутствовали в это время на капитанском мостике и не могли повлиять на решение своего шефа. Стало быть, в который раз всему виной видеоигры и лично слишком заманчивые консоли.

Видимо, не дожидаясь своей очереди на "Косту Конкордию", Nintendo решила досрочно прекратить выпуск своей вполне успешной Wii. В начале октября в среде журналистов прошел слух, что компания собирается свернуть производство приставок в Японии, однако производитель по непонятным причинам вовсе остановил конвейер, о чем говорится в соответствующем разделе на сайте Nintendo.

Напомним, что Wii производилась с 2006 года и за время существования обрела не менее 100 млн. хозяев. Революционный для своего времени интерфейс позволил стать ей одной из наиболее продаваемых консолей в истории компании. Чтобы развить успех, позже была выпущена ее более удешевленная версия под названием Wii Mini.

Второе поколение приставки вышло в 2012 году, оно обзавелось принципиально новым геймпадом с сенсорным управлением и впервые в истории марки подружилось с HD-форматом. Увы, новаций оказалось недостаточно, чтобы конкурировать с извечными противниками и продажи Wii U стали значительно снижаться.



Красивая жизнь



И только катастрофически опаздываемой под новогодние елки ПК-владельцев GTA V все ни по чем. Очередная часть хулиганского экшена заперлась в президентских апартаментах Ритц-Карлтона, из окон которых доносятся тяжелые "риффы" Led Zeppelin, периодически вылетают телевизоры и пустые бутылки из под "Кристалла" — стало быть, старушка веселится, как полагается. Тем более все поводы у нее есть, и они уже прилежно занесены в книгу рекордов Гиннеса (и речь вовсе не о замечательном ирландском стауте).

По информации официального сайта издания GTA V войдет в новую редакцию гроссбуха сразу с авоськой рекордов. Игра продемонстрировала лучшие продажи в первые 24 часа после релиза в истории видеоигр и развлекательных продуктов, стала самой быстрорастущей игрой и быстрорастущим развлекательным продуктом и быстрее всех заработала свой первый миллиард. Наконец, один из трейлеров игры оказался самым просматриваемым роликом среди приключенческих экшенов.

Судя по хмельной улыбке игры какие-то абстрактные рекорды не слишком бередят ее душу, а из карманов продолжают сыпаться все новые свершения. Через некоторое время после старта продаж SONY сообщила, что GTA взяла абсолютно недосягаемую высоту за всю историю существования PlayStation Store. А в одной только Великобритании за первые три недели продаж разошлось больше копий игры, нежели весь тираж слегка обиженной такой расстановкой сил GTA IV. Остается отметить, что розовощекие владельцы дойной коровы также не забывают радоваться за троих, а в доверительных беседах сообщают, что пока разработка новой игры в линейке не ведется, но накопленного материала с лихвой хватит сразу на несколько проектов. А стало быть, за взятие новых высот переживать не стоит.

В конце октября на нашем канале YouTube стартовало новое интерактивное шоу — VR Battles. В этом шоу мы стараемся ответить на вопросы, которыми часто задаются дети, да и не только они. Кто сильнее — кит или слон? Шварценеггер или Сталлоне? Чужой или Хищник? Супермен или Бэтмен?



Именно благодаря кроссоверам в поединки друг с другом вступают персонажи вселенных, которые, казалось бы, в принципе не могут пересекаться. Кроссоверы положены в основу нашего шоу VR Battles — в первом выпуске мы представляем вам битву Скорпиона из мира Mortal Kombat и Соломона Гранди из DC Universe. Однако в нашем шоу исход битвы определяете только вы. Голосуя под трейлером на нашем канале YouTube (http://www.youtube.com/user/dmitry1989michelev), вы приближаете победу своего любимца. На каждое голосование отводится две недели, по завершении этого срока мы демонстрируем вам небольшой фильм, поставленный профессиональными бойцами и каскадерами. Вы сможете увидеть победу своего персонажа, а кроме того — насладиться захватывающим поединком.





CallofDuty: Ghosts

Датавыхода: 5 ноября

Один из главных, если не самый главный, релиз текущего месяца. Даже если учесть, что серия CallofDutyдавно уже поставлена на конвейер, игра не перестает быть желанной для миллионов игроков по всему свету. Новых графических технологий, уже по традиции, в Ghostsне завезли, но в том, что разработчики пытаются отполировать до ослепительного блеска свой бриллиантовый бренд, сомневаться не приходится. Что ж, давайте опробуем новую надежду серии!

Причины потратиться:
Бюджет и брошенные на разработку силы не дают сомневаться в качестве;
Обещанная смена сеттинга;
Высокий реализм окружающего мира;
"Радиоуправляемая" собака.



Need for Speed Rivals

Датавыхода: 19 ноября

Еще одно "дитя конвейера" под брендомNeedforSpeed. Фанаты серии давно находятся в отчаянии, ведь линейку игр NFSдавно и жутко лихорадит: выходят то более-менее сносные игры, то игры с чужими наработками, то из рук вон плохо созданные части. Так сразу и не скажешь, сможет ли Rivalsисправить ситуацию. В козырях у нее открытый мир с модной системой, позволяющей в любой момент игры подключиться к онлайн-режиму, графический движок Frostbite 3 и лицензированные суперкары. Но что с геймплеем? Как всегда, релиз покажет.

Причины потратиться:
Претенциозность на звание игры нового поколения;
Огромное количество элитных моделей машин;
Открытый игровой мир.



Ryse: SonofRome

Датавыхода: 22 ноября

Причины потратиться:
Римский легионер в качестве протагониста;
Экшен без ненужных деталей.

Своеобразный эксклюзив для консоли нового поколения XboxOneот Crytekпредставляет собой экшен в древнеримской стилистике. Как водится, хиты подобного рода направлены на финансовую поддержку нового технического продукта, коим является консоль от Microsoft, поэтому ждать откровения от SonofRomeне приходится. Хорошо хотя бы то, что нам обещают добротный боевик.

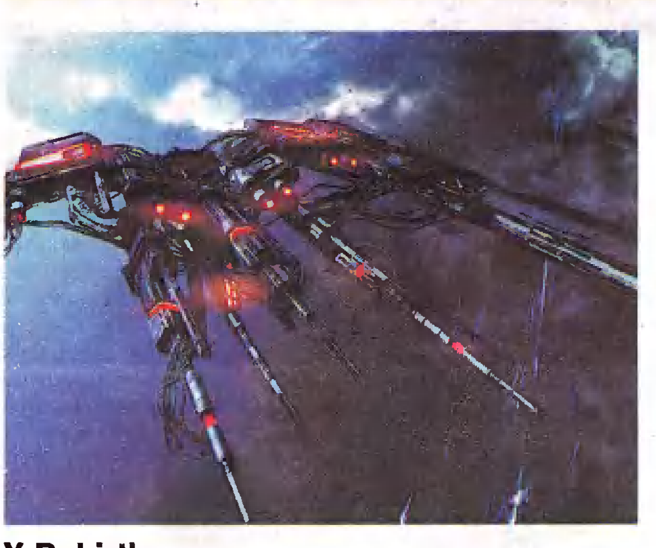


Причины поиграть:
Захватывающие воздушные бои;
Огромное количество самолетов и возможность их совершенствования.

World of Warplanes

Датавыхода:12 ноября

Еще один симулятор летательных аппаратов, правда, чуть ближе к земле, чем межгалактические корабли, ожидает любителей воздушных баталий в этом месяце.Длявсех желающих попробовать себя в качестве пилота станет доступна окончательная версия WorldofWarplanes. Только сейчас в игре насчитывается 127 самолетов пяти стран мира, и наверняка скоро их станет больше. К тому же игра не является хардкорным симулятором, так что удовольствие от небесных баталий сможет получить даже игрок-новичок.WoWP работает по принципу free-to-play,поэтому совсем необязательно платить за возможность оседлать крылатого железного коня.



X Rebirth

Дата выхода:15 ноября

"Тьма, космос и звезды — мир, который всегда завораживал нас!", — как поется в известной песне из народно любимой серии пошаговых стратегий "Космические рейнжеры". Все это, а может и больше, ПК-игроки смогут опробовать уже 15 ноября. Как можно понять даже из названия игры, перед нами перезапуск великой серии космосимов под маркой X. Поэтому любители космической романтики могут смело начищать до блеска запылившиеся в шкафу скафандры!

Причины потратиться:
Необъятные просторы вселенной на экране монитора;
Возможность стать за штурвал космолета.

Fighter Within

Дата выхода: 19 ноября

Один из первых файтингов на XboxOne. Кроме детально прорисованных персонажей и красивой анимации тел, игра даст возможность игроку не только размять пальцы рук, но и самостоятельно выполнять боевые движения, которые, благодаря технологии Kinect, будут отображаться в игре. Согласитесь, достаточно веселый способ сжечь калории как в одиночку, так и в компании друга.

Причины потратиться:
Реалистичная анимация бойцов;
Система распознавания движений игрока с переносом их в игру.



Contrast

Дата выхода: 15 ноября

Этот любопытный инди-проект уже дважды переносили, но в этот раз, стоит надеяться, дата релиза окончательная, ведь на сайте игры появилась возможность сделать предзаказ. Можно смело сказать, что Contrastстоит внимания, поскольку сеттинг игры весьма необычен. Нам расскажут историю маленькой девочки Диди и ее подруги эквилибристки Дон, которая умеет обращаться тенью. Проект можно рекомендовать любителям атмосферных и нестандартных игр.

Причины потратиться:
Необычная история;
В чем-то инновационный геймплей.



Beyond: Two Souls

Не шедевр

Платформы: PS3
Жанр: интерактивное кино
Разработчик: Quantic Dream
Издатель: Sony Computer Entertainment
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Сайт игры: beyondps3.com

Зимние эпизоды пусть и не играют особой роли в сюжете, но по качеству чуть ли не лучшие во всей игре

Игра в цифрах:

26$ млн. составил бюджет проекта

15 лет из жизни Джоди — именно такой временной период охватывает игра

3 композитора работали над музыкой

Дэвид Кейдж — личность крайне неоднозначная. Одни считают его гением, другие пустозвоном и бездарностью. А его произведения так, кажется, и зависли где-то между творениями кинематографа и играми, не являясь толком ни тем, ни другим. За примерами далеко ходить не надо: тот же Heavy Rain многие воспринимают совершенно по-разному. И Beyond, к сожалению (или к счастью?), исключением из этого правила не стал: это очень неровный проект, который порой кажется чем-то гениальным, а порой — просто выводит из себя.

Паззл без элементов

Джоди Холмс — главная героиня Beyond, — дама необычная. Так уж сложилось, что родилась она с невероятным "даром": невидимым другом, буквально привязанным к ней какой-то неведомой силой.

Кто он или что — вопрос без ответа, но сама девочка зовет его Айденом и пытается както свыкнуться со своим волшебным компаньоном (как и он сам пытается привыкнуть к Джоди). Так что долгие годы призрак витает где-то рядом, защищая героиню от опасностей, а порой и досаждая ей.

Практически весь их путь нам предстоит пройти вместе с ними: детство, эксперименты ученых, служба в ЦРУ, бега, — только-только мы видели Холмс ребенком, а вот уже она бьет морды полицейским и разносит полгорода. И эта история целой жизни смотрелась бы очень солидно, если бы не одно "но": рассказывается она в виде не всегда связанных между собой отрывков.

Показывают их нам в случайном порядке, то и дело прыгая из детства героини во взрослую жизнь и обратно. И такая подача — прием очень спорный. Это могло стать гениальным решением, если бы переходы между лоскутами были оправданны и как-то красиво обставлены. А так нас бросают туда-сюда, толком ничего не объясняя и никак это не обыгрывая. В кусках сюжета путаешься, а стоит только привыкнуть к атмосфере одного эпизода, как ее тут же кардинально меняют. И так до самого конца.

Игре не хватает целостности, единого стержня — она воспринимается как набор самостоятельных, разрозненных историй, коекак скрепленных между собой. Причем промежутки порой весьма солидные: нам не показывают, что было между этими самыми сценами, не объясняют, почему героиня изменилась в ту или иную сторону (а перемены временами серьезные). И чуть ли не большую часть жизненного пути Джоди приходится достраивать лишь за счет собственного воображения.

Но самая страшная проблема Кейджа (и уже, как выяснилось, фирменная) — это целая череда сюжетных дыр, откровенного бреда и нелогичностей. Дэвид пытается говорить на десятки серьезных тем, но толком не разбирается (и даже не пытается вдаваться) ни в одной из них. Beyond соткана из кучи самых разнообразных клише: тут есть и пародия на "Кэрри" с трудными подростками, и какие-то попытки изобразить хоррор, и даже полноценные военные действия. Но воспринимать все это серьезно достаточно трудно, когда персонажи ведут себя откровенно странно, а во время войны по городу бегают маленькие мальчуганы, удерживающие автомат Калашникова одной рукой (!).

Press X to win

При этом геймплей (если его можно таковым назвать) тоже бесконечно далек от идеала. Да, ждать от игры Дэвида Кейджа чего-то сложного в этом плане глупо, но уровня Heavy Rain было бы вполне достаточно. Там тоже были простенькие QTE, но при этом они сопровождали чуть ли не каждое движение героя и способствовали невероятному уровню погружения. Если персонаж чистил зубы, то и нам нужно было трясти геймпадом в такт щетке. А уж как раскрывалась механика в действительно трудных ситуациях, например, когда приходилось отрезать герою палец! Да, никакого вызова, но при этом совершенно новый опыт и свежие эмоции.

Впрочем, Quantic Dream почему-то слишком уж зациклились на своем девизе: "Нашу игру без проблем должны пройти даже домохозяйки!" Так что процесс стал еще проще, и на благо проекту это, разумеется, не пошло. Как все было в Heavy Rain? Герой рисует дом — ты проводишь каждую линию вместе с ним. Тут же мы просто киваем стиком в сторону листика, и Джоди сама выполняет действие за вас. И практически всегда все сводится к единичному нажатию кнопки. Какой-то интерес могли представить драки, в которых разработчики предлагают игрокам самостоятельно угадывать нужное направление для удара или контратаки, но и они в итоге ситуацию не сильно спасают: получается либо слишком легко и предсказуемо, либо, наоборот, совершенно непонятно, что и в какую сторону "шевелить".

Кейдж, у которого до этого выходили чуть ли не лучшие QTE во вселенной, почему-то совсем забыл, что геймплей — это не только "нажми, пожалуйста, вовремя кнопку". Игровой процесс хорош, когда предлагают действительно поучаствовать в чем-то интересном, испытать что-то новое. Здесь же единственные моменты, когда дизайнеры просыпаются — это кусочки с Айденом. Хотя и они по большей части загублены попросту скучной и примитивной реализацией.

Концептуально все замечательно: в облике призрака мы можем летать сквозь стены, вселяться в персонажей, громить окружение, защищать Джоди магическим щитом и душить врагов — на руках разработчиков был целый набор инструментов, с помощью которых запросто можно построить десятки разнообразных, нелинейных ситуаций. Только вот на деле все подчинено сценарию. Почему я могу вселиться только в одного из пяти полицейских? Почему эту кружку сдвинуть разрешается, а другую нет? Да и вообще, почему использовать Айдена дозволено лишь в некоторых заранее запланированных сценах? Вопросы это достаточно интересные.

Вообще, когда дело касается вариативности, Beyond нечего предложить. Игры французской студии всегда опирались на свободу выбора, — как-никак жанр "интерактивного кино" к этому обязывает. Тут же "трость" внезапно стащили, и все, "кина" не вышло. Получился лишь набор роликов с возможностью изменить пару моментов.

Как-то кардинально повлиять на сюжет мы сможем лишь в конце, а большую часть игры вся наша свобода сводится к каким-то мелочам, которые в итоге никакого значения не имеют. Вы можете флиртовать с парнем на вечеринке, а можете не делать этого, но персонажи потом все равно скажут именно то, что "прописал" дядя Кейдж. И так практически везде. Даже умереть главной героине толком не дают (такая возможность появляется лишь в самом конце) — завалите хоть все QTE, все равно ничего не изменится, а геймовера не наступит. А зачем переживать за героиню, если она практически неуязвима?

Светлый лучик в темном царстве...

К счастью, все вышесказанное еще не означает, что Beyond вышла полным провалом и ничем порадовать не может. Когда разработчики наконец-то забывают о своих амбициях, пафосе и битвах с ЦРУ, игра подбрасывает просто прекраснейшие сцены.

Вот Джоди готовится к своему первому полноценному свиданию, которому Айден всячески мешает — никаких сражений со злом, лишь маленькая зарисовка с настоящими эмоциями. А чего только стоит глава о жизни среди бездомных. Мы не совершаем подвигов, но при этом знакомимся с приятнейшими персонажами и наслаждаемся потрясающей атмосферой. И в такие моменты даже просто сидеть и клянчить у прохожих деньги жутко интересно: потому что почти не чувствуешь фальши, а появившиеся буквально пять минут назад бомжи оказываются гораздо более проработанными типажами, нежели сама Джоди.

Вообще, как ни странно, именно главные герои, блистательно сыгранные Эллен Пейдж и Уиллемом Дефо, оказались самыми невзрачными и скучными. Они — ходячие штампы, которые никак не запоминаются и не вызывают симпатии. Что, к счастью, с лихвой искупается прекраснейшими второстепенными персонажами: вышеупомянутыми уже бродягами или приятным темнокожим ученым, который любит героиню, словно родную дочь.

А еще над проектом работали чуть ли не лучшие в мире художники и композиторы. Визуально Beyond потрясает (жаль лишь, что тоже время от времени), а Норманд Корбейл, Лорн Бэлф и Ханс Циммер написали прекраснейший саундтрек, который отлично слушается даже в отрыве от самой игры.

Жаль лишь, что при таком огромном потенциале выходит просто "что-то приятное", но при этом бесконечно далекое от идеала.

Радости:
Актеры хорошо отработали
Отличные саундтрек и графика
Некоторые сцены прекрасны

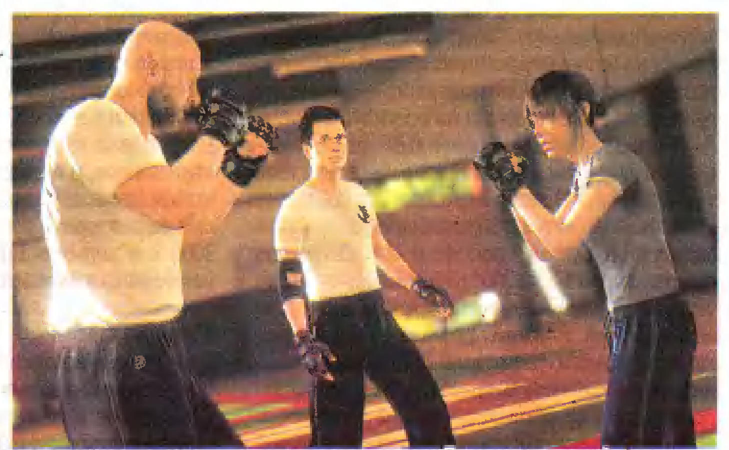
Гадости:
Дырявый сценарий и странная подача истории
Отсутствие свободы выбора
Идею с Айденом загубили

Вывод: Beyond — это уже не интерактивное кино. Цельного сюжета нет, самой интерактивности крайне мало, а вариативность весьма условна — проект плюет на все то, чем Кейдж так старательно хвалился вот уже несколько лет. Но, к счастью, это не мешает получить море удовольствия и посмотреть целый набор маленьких историй. Хотя провожать нынешнее поколение хотелось бы совсем на другой ноте...

Оценка: 7.5



Хотя повзрослевшей Джоди сопереживать не очень хочется, будучи маленькой девочкой, она вызывает море симпатий



Экшен-сцены предсказуемо получились не очень интересными и вдобавок достаточно однообразными

FIFA 14

Игра в цифрах:
33 чемпионата, около **600** клубов, **46** сборных и более **16000** футболистов лицензировано для FIFA 14
5 уровней сложности присутствует в игре
2 полноценных режима игры будет вам доступно при игре в пиратскую версию или без подключения к интернету

Жанр: футбольный симулятор
Платформы: PC, Xbox 360, Playstation 3, Wii U, PSP, Nintendo 3DS
Разработчик: EA Canada
Издатель: Electronic Arts
Похожие игры: серия FIFA, серия Pro Evolution Soccer
Мультиплеер: Интернет, Hot-Seat
Возрастной рейтинг ESRB: E (без ограничений)
Минимальные системные требования: Intel Core Duo 1.8 GHz; 2 Гб ОЗУ; видеокарта nVidia GeForce 6800GT 256 Мб VRAM; 8 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz; 2 Гб ОЗУ; видеокарта nVidia GeForce 8800GT; 8 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Официальный сайт игры: http://www.ea.com/soccer/fifa14

Роман Бетеня

В этот раз Виктор Вальдес не сплоховал

FIFA 14 — последняя, надеемся, в нынешнем поколении FIFA, сделанная по старой схеме. Сразу после анонса стало ясно, что ничего особенного ждать от нее не приходится. Разработчики не рекламировали никаких особых нововведений и честно обещали ту же самую игру, доработанную во всех аспектах. Так и получилось.

Поначалу FIFA 14 разочаровывает. Игра выглядит некрасиво — плохое освещение во время дневных матчей, отвратительный газон, идеально чистая форма после любых падений (10 лет назад футболки пачкались, а что сейчас?) смехотворная лицевая анимация (зачем вообще ее было делать?), слишком светлые текстуры и уродливые шрифты — сразу вспоминается ужасная FIFA 08. Предыдущая игра, честно говоря, выглядела лучше. Хотя лица игроков сделаны хорошо. Геймплей, как кажется в первые минуты, совсем не изменился. Но, сыграв пару матчей, понимаешь, что изменился он серьезно. Просто все так ловко доработано, что FIFA 14 не требует привыкания к новым особенностям — они идеально влиты в геймплейный механизм.

Одно из коренных нововведений — инерция. Раньше разработчики уделяли этому элементу маловато внимания. Футболисты умели моментально разворачиваться и останавливаться, идеально контролировать мяч на любой скорости и так далее. Теперь все по-другому. Успешность выполнения любых действий зависит от того, как игрок движется. Резкие повороты на 90 градусов неизбежно сопровождаются пробуксовками, во время которых есть большой риск отпустить соперника или потерять мяч. Зато тот, кто обладает ловкими пальцами, сможет быстро научиться направлять движения игроков с мячом в нужную сторону и обыгрывать соперников, едва касаясь мяча кончиками бутс. Все дело в том, что теперь _каждый_ шаг футболиста обсчитывается отдельно — ранее все зависело от заранее заготовленных анимаций. Мяч также стал вести себя реалистичнее, более непредсказуемо. Во время жесткой борьбы за него он может, подобно колобку, уйти и от "бабушки", и от "дедушки", откатившись в неожиданном направлении. Принимать его после сильных передач стало еще сложнее, зато, если пас хороший, можно оставить защитника с носом буквально одним изящным движением.

На игру стали оказывать большее влияние погодные условия. Причем все зависит от состояния стадиона. Газон может выдерживать напор дождя, и тогда в игре мало что изменится, а может и совсем размякнуть. В этом случае поведение мяча становится совсем непрогнозируемым, а вратари начинают пускать "пенки" раз за разом. Порой они даже слишком тупят, пропуская простейшие мячи издалека. Дальние удары, к слову, стали сильнее и точнее благодаря переработанному управлению. Теперь больше нет необходимости выламывать фаланги пальцев, пытаясь отдать сложный пас с подкруткой. EA пошла навстречу PC-игрокам, вернув полноценную автоматическую помощь в отдаче пасов и олдскульный отбор. Игрок, отобравший мяч, почти всегда завладевает им. Благодаря этому играть стало проще, чем в FIFA 13, но увлекательнее. Теперь нет нужды по 10 секунд гнаться за форвардом, рассчитывая момент для нажатия кнопки отбора. Борьба стала более контактной и яростной. И нападающие, и защитники получили по одному новому преимуществу. Защитник ВСЕГДА бежит быстрее игрока с мячом, а тот самый игрок с мячом может на ходу ставить корпус. Это можно считать давно просящейся в FIFA отсылкой к великолепному PES 2008, где тяжеловесные форварды с не самыми высокими показателями мастерства могли продавливать себе путь к воротам за счет широких плеч.

Мелкие изменения, не влияющие на игровой процесс, также присутствуют. Стало больше второстепенных анимаций — игроки сокрушаются, упустив верный момент, или поднимают руки вверх после спорных столкновений с противником, как бы говоря, что ничего дурного не сделали. Наконец-то стало возможно пропускать скриптовые ролики с заменами. Болельщики ведут себя реалистичнее — освистывают нелюбимых ими игроков соперника. Всегда безупречная работа англоязычных комментаторов сумела стать еще чуточку лучше. Эти замечательные люди научились продолжать прерванные опасными моментами фразы, информировать нас о событиях в параллельных матчах (причем не просто "игрок N забил мяч \ получил предупреждение", а с детальным описанием произошедшего), проговаривать результаты встреч в главном меню. О русских, которые ничего этого делать так и не научились, лучше не говорить — в газете запрещен мат. Саундтрек окончательно сошел на нет — моднейшие, безусловно, композиции серым фоном играют в меню, не притягивая внимания ни на секунду.

В режиме карьеры появилась одна новинка — в очередной раз переделанная система трансферов. Наняв скаутов, вы создаете трансферную сеть по заданным странам, указываете параметры поиска и обрабатываете отчеты. Как в FIFA 2005, общий уровень мастерства игроков не указывается. Изначально вам известна лишь его позиция и некоторые характеристики. Если дать скауту задачу следить за футболистом внимательнее, он постепенно будет предоставлять вам новую информацию. Сам по себе процесс трансферных переговоров не изменился, если не считать появления полезной кнопочки "Установить запрет на продажу игрока". Согласитесь, в предыдущих частях надоедало каждый день отказывать очередному гранду в продаже вашей главной звезды. Аркадный режим "Ultimate Team" дополнился несколькими новыми фишками типа новых карточек, но играть в него все равно не интересно. Появился в игре и новый режим — кооперативные Сезоны, аналогичные обычным, только здесь играть нужно с другом.



Борьбе за мяч в FIFA 14 могут позавидовать рестлеры

Сетевые режимы пока что работают плоховато — игра часто лагает, вылетает и зависает намертво, после чего вам засчитывается поражение. Думаем, это скоро исправят патчами. Как и в прошлом году, все игровые успехи вознаграждаются местной валютой, за которую можно приобретать различные предметы и повышения навыков.

FIFA 14 — ожидаемо качественное топтание на месте. Игра улучшилась почти по всем параметрам по сравнению с предшественницей, в нее очень интересно играть, и уж годик она точно проживет. Большего никто и не ждал. Все изменения уготованы для обладателей консолей нового поколения — версии для PlayStation 4 и XboX One будут выпущены одновременно с приставками. Там будут и новый движок, и новые геймплейные особенности. Надеемся, что со следующего года EA не станет повторять своих фокусов из середины 2000-х и кормить ПК-игроков версиями для устаревших консолей.

Радости:
Обновленная физика
Повышенное влияние погоды на игру
Шикарные комментарии
Обилие лицензированных чемпионатов и игроков
Множество мелких улучшений

Гадости:
Слабая графика
Тусклый саундтрек
Плохая оптимизация сетевого кода

Оценка: 7.5

Вывод: Очередная и, надеемся, последняя FIFA уходящего поколения. Все еще лучший симулятор футбола на планете.


Защитник поднимает руки, показывая свою невиновность. Это не скриптовая сценка



Индикатор услужливо подсказывает нам, куда полетит мяч

Роман Бетеня

Жанр: футбольный симулятор
Платформы: PC, Xbox 360, Playstation 3, PSP
Разработчик и издатель: Konami
Похожие игры: серия FIFA, серия Pro Evolution Soccer
Мультиплеер: Интернет, Hot-Seat
Возрастной рейтинг ESRB: E (без ограничений)
Минимальные системные требования: Intel Dual Core 1,8 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта nVidia GeForce 6800GT / ATI Radeon x1300 128 Мб; 8 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: Intel Dual Core @ 2.0 GHz; 2 Гб ОЗУ; видеокарта nVidia GeForce 7900GT / ATI Radeon HD 2600 512 Мб; 8 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Официальный сайт игры: http://www.pes.konami.com

Игра в цифрах:
10 настоящих стадионов и 10 полностью лицензированных лиг
30% — разница в цене между новыми FIFA и PES
4 года в серии ничего толком не меняется

Pro Evolution Soccer 2014


Интересно, мама Хаби Алонсо узнала бы своего сына?

Иногда тяжело быть обозревателем двух конкурирующих футсимов в эпоху, когда один из них ежегодно уделывает другой. То и дело слышны обвинения в предвзятости. Надежда на то, что Konami наконец-то снова обгонит FIFA хоть в чём-то со своим PES 2014, обещавшим революцию, испарилась, когда на первом попавшемся форуме фэнов PES были встречены комментарии с пожеланиями Konami обанкротиться и не позорить великую серию. Встречайте, что ли.

PES 2014 начали разрабатывать давно и всерьёз. О том, что он станет глобальным обновлением серии, было заявлено ещё до выхода предыдущей части. Konami выделила 6 основных нововведений игры — движок графический Fox от студии самого Хидео Кодзимы (создатель Metal Gear Solid), реалистичную физику мяча, другую систему анимации, влияние поддержки фанатов на мораль игроков, индивидуальный стиль для выбранных разработчиками футболистов и команд, поддержку тактических мини-схем. Дескать, всё это, сложенное вместе, подарит фанатам лучший симулятор футбола на планете. Увы...

Всё очень плохо

Пробежимся по этим самым нововведениям.

Новый графический движок. Подозрительно напоминает старый, хотя разрешение текстур стало выше... и всё. Может быть, с точки зрения кода ядро движка и вправду претерпело значительные изменения, только вот игра выглядит практически неотличимо от PES 2013 — разве что более чётко. И газон, как всегда, шикарен. Однако недостатков у движка больше, чем достоинств. Во-первых, повторы опасных моментов выглядят как пожатые CGI-ролики. Во-вторых, освещение по красоте уступает тому, что было раньше. В-третьих, оптимизация странная. Классно отрисованные болельщики на трибунах сжирают у некоторых обладателей мощных систем все ресурсы, а вот на не самом новом компьютере, где мы тестировали новый PES, игра "летала". Думаем, патчи это поправят. Что они не поправят, так это ужасающую ситуацию с лицами игроков. Как в кино, игроки в PES делятся на "звёзд" и массовку. Только здешние "звёзды" выбраны совершенно случайно. Скажем, в мадридском "Реале" с лицами у большинства игроков порядок.



Удар самого Роналдо с убойной дистанции в 9 метров — семечки для местных вратарей

Лишь Хаби Алонсо и Марсело напоминают каких-то взятых с улицы людей, но не свои прототипы. А вот в "Милане" большая часть состава совершенно неузнаваема. Интересно, что бы сказали сами футболисты, увидев, как их изуродовали японцы?

Перейдём к обновлённой физике мяча. Даже разработчики FIFA постыдились бы выдавать те мизерные дополнения в этом компоненте, что появились в PES, за обновление. Думаем, самые преданные фанаты серии и то с трудом заметят что-то новое. Вот что действительно поменялось, так это система пасов и ударов. Теперь она напоминает мини-игру "отпусти клавишу вовремя". Задумка немного притянута за уши, но почему-то увлекает. Если наловчиться, можно отдавать действительно классные передачи.

"Эмоции" (то самое влияние болельщиков на мораль) работают. Тут всё без обмана. Болельщики устраивают на трибунах красочные шоу, ведут себя крайне активно, и мораль игроков действительно изменяется от отношения к ним фанатов. А от морали зависит сыгранность в следующем компоненте — командной игре (мини-схемах). С помощью этой фишки можно настраивать задачи для игроков в определённой точке поля при определённых условиях — как и куда забегать при получении мяча, к примеру. Неплохая задумка, хотя и немного сложная в освоении, но кое-как работающая.

С "Индивидуальным стилем" любой фанат PES уже знаком. Нововведением это назвать сложно — эта фишка присутствовала ещё в предыдущих частях игры, но только для 50 игроков, а сейчас их количество увеличили. Заявлен также некий особый стиль для некоторых клубов, но, честно сказать, мы этого не заметили.

Касаемо обновлённой анимации. Что сказать... футболисты стали более активно размахивать руками при контактной борьбе за мяч, это смотрится реалистично. Остальное вызывает лишь разочарование и раздражение. Невозможно поверить, что PES некогда был лидером в плане проработки анимации среди спортивных симуляторов! Футболисты настолько дубовые, плотно сбитые и горбатые, что сразу напоминает славную армию Урфина Джюса. Лишь цельнодеревянные игроки из FIFA 2004 могут с ними сравниться. Спасибо хоть на том, что при столкновениях игроки не застревают друг в друге.

Acually iz Konami

Поскольку половина главных нововведений оказалась надувательством, стоило ли ожидать от Konami серьёзных улучшений в мелких деталях? PES 2014 — всё тот же старый, набивший оскомину PES с его извечными болячками. Совершенно не изменившиеся режимы игры, позорная ситуация с лицензиями и составами... да, в игре есть лицензированные чемпионаты Южной Кореи, Японии, Чили, Аргентины и Бразилии плюс тамошние кубковые турниры. Безусловно, для ориентированной на Азию и Латинскую Америку игры (а таковой PES является, потому не ждите версии для XboX One и PS4) это важно, но нам с вами не очень интересно. И почему нельзя было провести для игры, выходящей в сентябре, актуальные трансферы?

Геймплей с первых минут поражает своей замедленностью и условностями. В прошлом году PES слегка оживился, а сейчас напоминает старика-шахматиста. Причём шахматы здесь вовсе не являются синонимом понятия "интеллектуальная игра". Вся эта возня с тактическими схемами, очевидно, создана для отвода глаз, так как если вы решите играть в PES попростому, уже через несколько матчей разочаруетесь из-за полного отсутствия динамики. Отдельной строкой надо выделить такое неимоверно раздражающее явление, как здешние вратари. Очевидно, они все как один продали свои души дьяволу, ибо даже самые мощные удары, нанесённые после длинных разбегов, им не страшны — просто ловят мяч, как будто его легонько бросили. Это просто смехотворно.

Ещё в PES 2011 Konami потеряли свой фирменный увлекательнейший геймплей и который год подряд кормят нас одним и тем же блюдом, для виду приправляя его подобием инноваций. Чтобы играть в современный PES при живой FIFA, надо либо сильно ненавидеть Electronic Arts, либо футбол в целом. Лучше всяких рецензий о качестве игры говорит глас народа, массово мигрирующего к основному конкуренту... хотя какая там конкуренция. За всё время, прошедшее с выхода игры, мы встретили всего 3 положительных отзыва со стороны фанатов серии. Это провал.

Радости:
Всё-таки новый движок
Тактические нововведения
Система морали
Первые 2-3 матча играть интересно
Прекрасный редактор игроков

Гадости:
Плохо сделанные лица
Дубовая анимация
Странная оптимизация
Скучный медленный геймплей
Полное отсутствие значительных изменений

Оценка: **5.5**

Вывод: PES окончательно стал симулятором второго эшелона, ориентированным на страны, где покупка FIFA пока что является слишком дорогим удовольствием. Это печально, потому что вскоре EA сможет вообще забыть о конкуренции и пойти некогда пройденной дорожкой, выпуская одно и то же годами. Так и хочется сказать Konami: "Верни мне мой 2007-й!"





Игра в цифрах:
10 игра в серии assassin`s creed
21 песню для команды можно найти на просторах Карибского Бассейна
52 максимальное количество пушек на корабле
59,99 $ стоимость Assassin`s Creed 4: Black Flag в Steam

Assassin`s Creed 4: Black Flag

Жанр: экшен-адвенчура
Платформы: PlayStation 3, Xbox 360
Разработчик: Ubisoft
Издатель: Ubisoft Entertainment
Издатель в СНГ: Ubisoft Entertainment, Логрус
Похожие игры: серия Assassin`s creed
Мультиплеер: интернет
Возрастной рейтинг: 18+ (запрещено для детей)
Официальный сайт: assassinscreed.ubi.com

Всего лишь год назад на прилавки магазинов легла третья часть легендарной саги о вечной борьбе ассасинов и тамплиеров. Assassin's Creed 3 получился не совсем таким, каким его ждали фанаты серии. Далеко не все было реализовано на том уровне, на котором находится сериал обычно, особенно разочаровывала смазанная концовка. Однако в целом игра была большим шагом вперед и подарила огромный набор приятных впечатлений.

Завершая историю предыдущих частей, AC 3 одновременно явился плацдармом для следующих историй. Прошел всего год, и Ubisoft выставила на суд геймеров новый проект: Assassin's Creed 4: Black Flag.

Йо-хо-хо и бутылка рома!

Новая игра немножко сместила приоритеты. Как и его предшественники, AC4 окунает игрока в круговорот войны между тамплиерами, жаждущими власти и порядка, и ассасинами, ведущими справедливую борьбу против диктатуры своих врагов. Однако основной акцент сделан не на этом. В центре внимания молодой и амбициозный Эдвард Кенуэй, чья полная приключений пиратская жизнь, лишь по счастливой случайности пересеклась с мировой политической ареной (к счастью ли?). Не желая быть простым рабочим на ферме, Эдвард делает все возможное, чтобы добиться своих желаний. Ему наплевать на то, кто у власти: король, ассасины, тамплиеры. Да хоть зеленые человечки. Он не стремится постичь истину, не желает защищать свободу простых людей. Если только за это хорошо не заплатят. Его главная цель — богатство. Большое количество денег, чтобы прожить достойную жизнь со своей женой.

Джентльмены удачи

Начинать игру приходится без уже ставшего привычным "меня зовут Дезмонд Майлз и это моя история". Сюжет разворачивается в начале XVIII века. На просторах игрового мира столкнулись три силы: тамплиеры, ассасины и пираты. Первые две фракции хотят опередить друг друга в поиске Обсерватории: таинственного сооружения предтеч, где хранится устройство, способное следить за любым человеком на земле. А свободные разбойники желают грабить и убивать, тем самым строя независимую республику, свободную от короля, налогов и законов. Эдвард Кенуэй и его компания джентльменов удачи когда-то были каперами — служили короне и охотились за судами вражеских стран. Когда же руководство объявило их преступниками, они пустились в свободное плавание, уже не делая различий между флагами. Тогда же и начался золотой век пиратства.



Во время очередного сражения Эдвард пересекается с ассасином-перебежчиком, который стремится доставить тамплиерам важный груз. Разбойник и убийца не поладили друг с другом, и после схватки Эдвард заполучил богатый костюм с капюшоном и таинственную посылку. Пират, не долго думая, решает доставить ее по назначению за хорошее вознаграждение, и тоже оказывается вовлечен в поиски Обсерватории.

Разработчики традиционно уделили много внимания сюжету, как в целом, так и в отдельных воспоминаниях. Последовательности весьма интересны, задания разнообразны, а герои — очень харизматичные и живые личности, хотя от многих диалогов и несет шаблонностью. Игроку предстоит познакомиться с известными пиратами, такими как Черная Борода. А также важную роль в сюжете сыграет молодой Джеймс Кид, с которым была связана увлекательная линейка побочных квестов из AC3.

В AC3 изучение памяти Коннора происходило отрывками. Это было большим недостатком. Задания перескакивали через большие промежутки времени, выхватывали лишь отдельные фрагменты каких-то событий, из-за чего целая картина происходящего никак не вырисовывалась в голове. Black Flag лишен этого. Миссии плавно перетекают друг в друга, что создает приятное впечатление от интересной сюжетной линии. У игры приятный и спокойный темп, который порою заставляет просто расслабиться и наслаждаться путешествием по волнам океана.

"Быть может, в редких случаях, когда борьба за правое дело заставляет стать пиратом, пиратство может стать правым делом", — "Пираты Карибского моря: Проклятие Черной Жемчужины"

Открытый мир, полный разнообразных заданий, позволяет с головой окунуться в золотой век пиратства. Действие игры происходит в Карибском бассейне, это очень большая и живописная территория. Помимо огромной водной глади на ней полно зарождающихся городков и тихих островов, где среди густых джунглей встречаются руины давно погибшей цивилизации майя. На этих просторах игрока встретят множество побочных квестов. Сторонников "агрессивных переговоров" ждут увлекательные бои с уничтожением кораблей и фортов. Более мирных игроков привлечет охота, как на суше, так и на море. Много тайн хранят в себе постройки майя. Это далеко не весь список того, чем можно заняться в AC 4. Поначалу все это вызывает восторг, но, к сожалению, через небольшой промежуток времени стандартные побочные квесты становятся скучными. А действительно оригинальных миссий, таких как потопление легендарных кораблей и поиск ключей тамплиеров, не очень много.

Невзирая на некоторое однообразие, выполнение второстепенных миссий только усиливает погружение в глубокую атмосферу проекта. Десятки элементов, будь то случайный диалог, песни матросов и письма из найденных бутылок формируют живой и насыщенный мир. Шум волн, пение птиц, даже писк москитов на болоте выдают огромную работу над звуками игры. А отличная музыка, сочетающая в себе эпичные оркестровые партии и бодрые ритмы той эпохи, не оставят равнодушными любителей этого исторического периода.

"Если чайка летит задом вперед, значит ветер очень сильный", — морская примета.

Геймплей сухопутных схваток подвергся лишь легким косметическим изменениям, вроде двух мечей в руках главного героя и уменьшения размеров предупреждающих маркеров. Во время боя можно совершать целые цепочки убийств, быстро и эффектно расправляясь со своими врагами, использовать одновременно сабли и пистолеты. Любителей скрытного прохождения порадует обилие квестов, где приходится подолгу прятаться в высокой траве, вырезать зазевавшихся стражников и проскакивать незамеченным через патрули.

Более существенные изменения коснулись водных просторов. Игроки положительно оценили морские баталии в третьей части, так что не удивительно, что львиная доля AC 4 строилась вокруг них. Физика движения корабля осталась сугубо аркадной. Парусник по-прежнему легок в управлении и не очень-то восприимчив к направлению ветра. Зато теперь во время боя появилась возможность управлять углом возвышения орудий, использовать носовые пушки и мины, сбрасываемые с кормы. Нанеся достаточный урон крупному кораблю можно пойти на абордаж. Пока матросы в команде стягивают корабли, главный герой волен стрелять из фальконетов, а после вскочить на борт вражеского судна и устроить зачистку палубы.

За каждое задание игрок получает деньги или ценные товары, которые идут на прокачку персонажа и корабля. РПГ составляющая имеет большое значение. Если покупкой и изготовлением нового снаряжения для Эдварда еще можно пренебречь, то неулучшенный корабль поразительно быстро уйдет на дно в схватке с небольшим вражеским судном.

Есть в игровом процессе и классический недостаток серии — открытая нелогичность множества элементов. Например, вражеские судна в запретных зонах могут обнаружить корабль Кенуэя только с носа. Можно спокойно проплыть в метре от кормы неприятеля, не вызвав тревоги. То же самое можно сказать и о группе путан посреди вражеского лагеря, среди которых увешанный оружием мужчина становится совершенно невидимым для охраны. Список подобных мелочей можно продолжать очень долго. От подобного сложно избавиться, но разработчики уже который год даже не пытаются хоть слегка замаскировать все это.

Реальность — это всего лишь иллюзия

Сюжет вне анимуса подается от первого лица, поэтому личность нового главного героя остается загадкой. Компания Абстерго Энтертэйнмент занимается созданием технологии развлечений нового поколения. Проект Анимус стал общедоступным и позволяет людям пережить наполненные приключениями воспоминания исторических личностей.

Изучением этих воспоминаний и занимается новоявленный сотрудник компании. Он часть проекта "Образец 17", который, благодаря сохранившемуся образцу ДНК, исследует память протагониста предыдущих частей серии Дезмонда Майлза.

Игровому процессу в будущем уделено не очень много времени. Помимо исследования футуристического здания, главный герой вскоре научится взламывать компьютеры своих коллег. В них содержится много интересной информации, которая позволяет взглянуть на события серии глазами тамплиеров.

События в будущем очень увлекательны. Игроку предстоит увидеть старых персонажей и узнать, что же случилось после концовки третьей части и что будет дальше.

Радости:
Красивый игровой мир
Глубокая атмосфера эпохи пиратства
Увлекательный сюжет
Интересные побочные квесты
Хорошее музыкальное сопровождение

Гадости:
Открытая нелогичность некоторых игровых ситуаций
Порою становится скучно

Оценка: 9.0

Выводы: Стоит ли играть в AC4? Ответ однозначный: да. Не меняя геймплейной составляющей и основных идей, команда разработчиков из Ubisoft уже в который раз создала отличную игру. Black Flag — это насыщенное и атмосферное приключение, которое понравится не только фанатам серии. Потому что со времен Корсаров действительно хороших игр, позволяющих погрузиться в мир пиратства и разбоя, было катастрофически мало. И упускать такую возможность не стоит.

Обзор написан по Xbox 360 версии проекта

F1 2013

Лихие 90-е



Игра в цифрах:
11 команд
22 пилота
19 Гран-при
1 DLC

Жанр: гоночный симулятор
Платформы: PlayStation 3, Xbox 360, PC
Разработчик: Codemasters Birmingham
Издатель: Codemasters
Похожие игры: серия F1
Мультиплеер: интернет
Минимальные системные требования: 2,4 ГГц dual core, 2 Гб RAM, 256 Мб видеопамяти
Рекомендуемые системные требования: 2,6 ГГц quad core, 4 Гб RAM, 1024 Мб видеопамяти, двуханалоговый геймпад или игровой руль
Официальный сайт игр: www.codemasters.com/uk/f12013/360/

Эдгар Чехов

Пилоты Формулы-1, которые выступали в 80-90-е годы, наверняка подтвердят, что в те времена пилотировать было труднее и опаснее. Сейчас болиды королевских гонок в разы мощнее, соответственно быстрее, но огромное количество правил безопасности, штрафы, технические ограничения и новые трассы призваны минимизировать риск аварий. Сегодня Формула-1 стала скучнее, скажут некоторые, и в чем-то они будут правы. Последние два-три сезона самых престижных соревнований с использованием моторов, действительно лишились интриги. Разработчики серии гоночных симуляторов F1, Codemasters, решили добавить в новую игру немного былой безрассудности.

F1 2013 вышла в двух изданиях: стандартное и Classic Edition. В стандартном варианте игрока ожидают 5 болидов, 10 гонщиков и 2 трассы 80-х годов, а также возможность докупить контент 90-х годов, в равной пропорции. Classic Edition содержит ретро-контент, укомплектованный сразу двумя декадами "Золотого века". Когда издатели прекратят продавать воздух в виде DLC первого дня? Даже если рассматривать полный комплект специального издания, новый режим остается развлечением на несколько часов. Почувствовать себя на месте Найджела Мэнселла в болиде Уильямс, конечно, приятный и интересный опыт. Однако из-за того, что количество пилотов и Гран-при очень ограничено, невозможно в полной мере ощутить себя участником, например, Гран-при Испании 1988 года в Хересе. Во-первых, гонщики собраны из разных эпох, к тому же, это даже не их чемпионские сезоны. Во-вторых, пилотов мало: всего 10 болидов могут участвовать в гонке. Ален Прост на Уильямсе 80-го года атакующий Деймона Хилла на болиде 88-го — не то же самое, что знаменитое соперничество Алена Проста с Айртоном Сенной, когда они оба выступали за МакЛарен. Величайший гонщик той эпохи, а то и всех времен, Айртон Сенна вовсе не попал в игру. Единственное объяснение, которое смогли дать разработчики: затраты на полное лицензирование 2013 сезона не позволили получить лицензии на самых знаменитых гонщиков и команды "Золотого века" Формулы-1.

В F1 2013 Codemasters решили немного отойти от правила: "Мы сделаем симулятор главного гоночного турнира доступным для всех". При этом серия всегда позиционировала себя, как самый реалистичный опыт Формулы-1, который может получить геймер. Практика, квалификация, практически все настройки болида и шин, вид из кабины, пит-стопы, реалистичное управление и возможность проезжать полное количество кругов. Тем не менее, игра действительно дружелюбна к новичкам на низких уровнях сложности. В новой части F1 Codemasters немного подправили настройки и добавили пятый уровень сложности. Это было сделано, потому что некоторым игрокам слишком сложно играть на высоких уровнях и слишком легко на чуть менее низких. Теперь настройки сложности стали более гибкими. В первую очередь, это идет на пользу опытным игрокам, которые хотят, чтобы симулятор был более реалистичным. Возможно, когда-нибудь F1 превратится в по-настоящему хардкорный симулятор Формулы-1.

На другой чаше весов изменение, которое скорее говорит о расчете на новичков серии — возможность начинать карьеру за сильные команды. Если максимально успешно пройти тесты молодых пилотов, то карьеру можно стартовать в Лотусе, команде, которая борется за чемпионство. Машина у них вполне достойна для соперничества с сильнейшими командами. Это решение кажется слегка странным, ведь режим карьеры предполагает начинать все с нуля, в таких командах как Катерхэм или Маруся. Тем, кто не желает тянуться в конце пелотона, скорее всего, понравится возможность, в дебютном сезоне попасть в конкурентоспособную команду. Что еще сильно упростит жизнь тем, у кого не хватает времени, чтобы проходить гонку часами, наматывая круг за кругом, прекрасная возможность сохранить игру прямо во время сессии.

Осталась позади и проблема с желанием подремать в середине гонки. Широко заходя в поворот, вы теперь не только рискуете потерять драгоценные секунды, но и позицию. Улучшенный ИИ противников больше рискует, идя в обгоны. Агрессия также способствует и ошибкам со стороны компьютера и авариям, но ведь за это мы и любим гонки, правда? При этом Codemasters подправили систему наказаний. В прошлой части можно было легко нарваться на штраф, а то и проезд по пит-лейну, чересчур увлекаясь срезанием поворотов. В F1 2013 стюарды не так суровы, как раньше. Игра в компании искусственного интеллекта стала чуть больше похожа на тот хаос, что творится в мультиплеерных заездах, хотя машина безопасности и красные флаги в одиночном режиме — такая же редкость, как женщина за рулем болида Формулы-1.

Для любителей сразу испытать яркие эмоции на гоночной трассе, есть режим сценариев. Например, вы ехали на 18 позиции в болиде Катерхэм, врезались в заграждение, и вам необходимо было заехать на пит-стоп для ремонта. Сможете ли вы отыграть потерянные позиции, используя преимущества свежей резины? Или, такая ситуация: последняя гонка чемпионата, чтобы стать чемпионом мира вам надо занять 2 место, но дела не заладились, и вы оказываетесь на 7 месте за 4 круга до конца гонки. Таких сценариев достаточно много и они вполне разнообразны, чтобы ощутить всю прелесть Формулы-1.

Управление стало более плавным. Болид чувствуется в поворотах намного лучше, особенно, если у вас есть возможность использовать игровой руль. А вот проблемы с поведением болида во время столкновения остались. Машина все так же ведет себя, как пластиковая игрушка, отскочив от стены. К недостаткам можно отнести, не совсем практичное меню в мультиплеере. Таблица со списком доступных онлайн серверов оформлена таким образом, что в глазах сливаются названия и доступность подключения. Кроме того, существует проблема с откликом во время игры с геймерами из дальних стран. Возможно, эти недочеты будут исправлены ближайшими патчами.

Графика стала лучше. В основном это относится к свету. Наблюдать, как день сменяет ночь на трассе в Абу-Даби, так приятно, что отвлекись можно забыть про гонку и врезаться в ограждение. Отражения на болиде, блики на шлеме — эффекты выглядят реалистично и красиво, но иногда заставляют напрягать зрение. Игра от этого кажется красочнее, сочнее и немного красивее предыдущих частей. Дождевые эффекты по-прежнему настолько великолепны, что добавляют немного радости в самые трудные условия для пилотирования, которые в F1 2013 стали еще суровее. В классическом режиме используется специальный фильтр желтизны, который добавляет эффект телевизионной картинки 80-х годов. При случае эффект старины можно отключить.

Как всегда, при появлении новой игры в серии спортивных симуляторов, главный вопрос заключается в необходимости покупки свежей части, если у вас уже есть прошлогодняя игра. У F1 2013 есть несомненные преимущества перед F1 2012. Измененная графика (подкрученные световые эффекты), болиды и трассы "Золотого века", местами улучшенный геймплей. Однако эти изменения не несут глобальный характер. Классический режим больше похож на маленький кусочек от большого и вкусного пирога, который разработчики где-то припрятали, до лучших времен. Если вы все же решитесь заехать на пит-стоп адреналина, скорости и духа Формулы-1, лучшей команды инженеров, нежели Codemasters, вам нигде не найти.

Радости:
Атмосфера королевских гонок
Возможность погонять на ретро-болидах
Улучшенный ИИ и система штрафов
Графика
Дружелюбность к новичкам

Гадости:
Скудный набор трасс и гонщиков в классическом режиме
Дубоватая анимация аварий
DLC в день релиза

Вывод: F1 2013 — это пока еще не Себастьян Феттель в мире симуляторов Формулы-1. Новая часть серии балансирует где-то на уровне Ромена Грожана.

Оценка: **8.4**

Обзор написан по PC-версии игры





Batman: Arkham Origins

Темный рыцарь: Рождение легенды

Жанр: экшен
Платформы: PC, Xbox 360, Playstation 3, Nintendo Wii U
Разработчики: Warner Bros. Montreal, Splash Damage
Издатель: Warner Bros.
Похожие игры: серия Batman Arkham
Мультиплеер: Интернет
Возрастной рейтинг ESRB: T (Teens)
Официальный сайт игры: http://www.batmanarkhamorigins.com

AlexS

Игра в цифрах:
8 наемных убийц
15 часов геймплея в одиночном режиме
1 большой город Готэм-Сити
1 Бэтмен

Каждая дорога начинается с одного шага. Каждая песня начинается с одной ноты. И каждая история имеет свое начало. Сериал Batman: Arkham в свое время стал триумфальным перезапуском саги о Бэтмене в игровом мире — его триумф вполне сравним с успехом киношной трилогии о Темном рыцаре, поставленной Кристофером Ноланом. Однако если история, рассказанная Ноланом, сразу же началась с довольно четкого "пролога", демонстрирующего становление героя, то у серии Batman: Arkham все же подобного начала долгое время не было. Rocksteady Sturdios, подарившая нам Arkham Asylum и Arkham City, по слухам, сейчас трудится над Arkham World — так или иначе, этому коллективу явно не до создания приквелов. Ну, а восполнить пробел в ожидании полноценной третьей части взялись "зеленые" ребята из Warner Bros. Montreal, подарившие нам абсолютно новую историю о начале героического пути Бэтмена. Встречаем — Arkham Origins!

Я и есть ночь

Действие игры разворачивается за пять лет до событий Batman: Arkham Asylum. Рождественская ночь задает атмосферу — с неба сыпется легкий снежок, во время прогулок по крышам поднимается метель, по городу развешаны красивые праздничные украшения. Но даже в Рождество на улицах Готэм-Сити неспокойно — наркоторговец Черная маска учинил беспредел в тюрьме Блэкгейт, убил комиссара Лоуба и объявил награду за голову Бэтмена, отправив на охоту за мстителем в маске восьмерку жестоких наемных убийц (кого-то, как Бэйна, знают очень многие благодаря все той же трилогии Нолана, кто-то, вроде Медянки, для большинства геймеров и киноманов является незнакомым персонажем — но все они очень опасны). Естественно, Бэтмен собирается решить эту проблему самостоятельно — найти Черную маску, выбить из этого мафиози всю дурь, и заставить его отозвать своих киллеров.

Многие уже называют данную игру клоном Arkham City — и для этого есть вполне веские основания, потому что новый проект очень много взял от творения Rocksteady Studios. Тем не менее, есть здесь и свои интересные особенности, благодаря которым на Arkham Origins непременно стоит обратить внимание.

Прежде всего, история — один из главных козырей игры. Нам показывают зарождение мира Batman Arkham. Показывают сравнительно молодого, и еще довольно сурового Бэтмена, который всего два года борется с преступностью. Показывают их первую встречу с Джокером, сомнения дворецкого Альфреда, убеждающего хозяина бросить борьбу с городскими бандами, показывают Джима Гордона, который служит пока еще только капитаном в насквозь продажном полицейском управлении Готэм-Сити. Именно новая мрачная история, повествующая о молодом Бэтмене, о том, как он стал тем, кого мы видели в Arkham Asylum, и является главным поводом играть в Arkham Origins.

Второй козырь — это собственно Готэм-Сити. На этот раз нашему вниманию предлагается просто огромная территория, открытая для исследования. Временами, конечно, запирают в тесных коридорах, тюрьмы Блэкгейт, корабля Пингвина и подобных мест, однако большую часть времени нам позволяют беспрепятственно гулять по мрачным городским улицам. Честь и хвала разработчикам за то, что смогли "оживить" улицы Готэм-Сити, здесь постоянно что-то происходит. Улицы патрулируют отряды вооруженных громил — небольшие группки негодяев запросто можно встретить даже на крышах, и все они с удовольствием готовы подраться с Бэтменом (кстати, боевая система практически не изменилась, то же касается и набора гаджетов Ночного воина — нововведения "косметические"). Враги серьезны и жестоки, вступаете ли вы в файтинг с толпой боевиков, или с крутым боссом — вас запросто могут "уложить в гроб", потому что здешние ребята умеют драться, любят использовать оружие (а также — подручные предметы, вроде ящиков), не стесняются нападать толпой. Иногда Бэтмену позволяется отвлекаться на побочные задания — например, если он видит, что группа злодеев избивает гражданина, или продажные копы измываются над заключенным — Бэтмен вполне может вмешаться, коли желает. В целом, все довольно увлекательно и даже где-то жестко — вот только все уже было во времена Arkham City. Да и картинка, по-прежнему стильная и красивая — и все-таки, чуть-чуть, самую малость, поднадоевшая.

Для перемещения по городу имеется система вышек, которая "глушит" сигнал Бэткрыла — все же территория на этот раз дана для исследования очень большая, потому и можно перелетать между местами назначения. Только вот чтобы летать, сначала нужно "освобождать" вышки, устраняя их охрану и решая задачки хакера Загадочника. Если хочется, можно укладывать врагов кулаками и ногами (открытая драка с противниками завершается очень эффектным "замедленным" ударом — обычно довольно красиво), если желаете почувствовать себя "ужасом на крыльях ночи" — все в ваших руках, открывайте охоту на противников в режиме "стелса", устраняя их с одного удара. Вот только опять же, кроме вышек — ничего серьезно нового, даже "детективный режим" уже был, хоть он и доработан — все же нельзя назвать этот режим заслугой WarnerBros. Montreal.

Дополнительные развлечения

Но вот Готэм-Сити с его небоскребами и готическими зданиями остается позади. Чем же еще нас может развлечь Arkham Origins, помимо сюжетной кампании? Прежде всего, это мультиплеерный режим, о котором вам расскажет Анатолий Валаханович. Однако если вы "набегали" в мультиплеер и наигрались в одиночный режим — список доступных развлечений сокращается до "Испытаний", традиционных в любом кроссплатформенном проекте. Да, и еще конечно остается ждать DLC, коих уже сейчас обещано пять штук минимум.

Радости:
Новая сюжетная кампания
Новый большой город
Новый многопользовательский режим

Гадости:
За исключением вышеперечисленного, нового нет практически ничего

Оценка: 7.0

Вывод: Трудно ругать Batman: Arkham Origins просто потому, что игра на самом деле неплохая. Нет, это по-настоящему хорошая, добросовестная имитация хорошей игры Batman: Arkham City. Но все же только имитация — и не более.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

Batman: Arkham Origins мультиплеер

Бой перед Рождеством

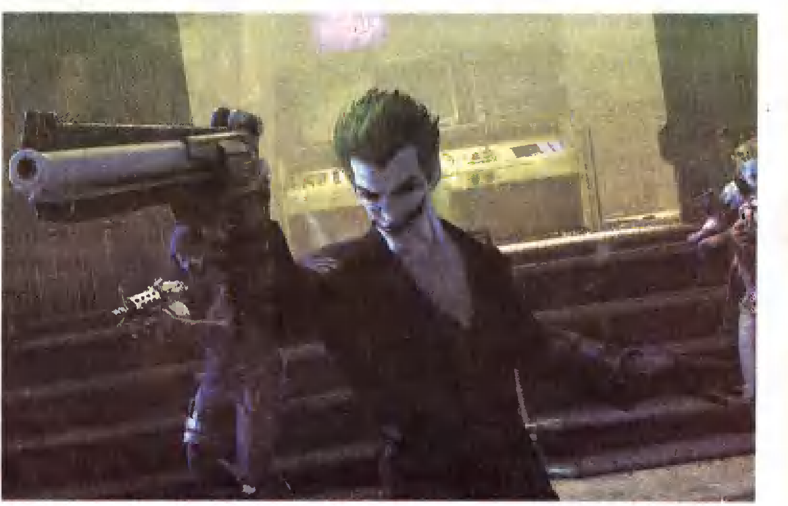
Если сюжетный режим предложил игрокам мало нового, то в мультиплеер редакция настоятельно советует поиграть всем любителям серии. Самое важное нововведение — это бои в системе 3+3+2, где на одной карте будут выяснять отношения банды Джокера и Бэйна, а Бэтмен и Робин должны максимально скрытно их устрашить.

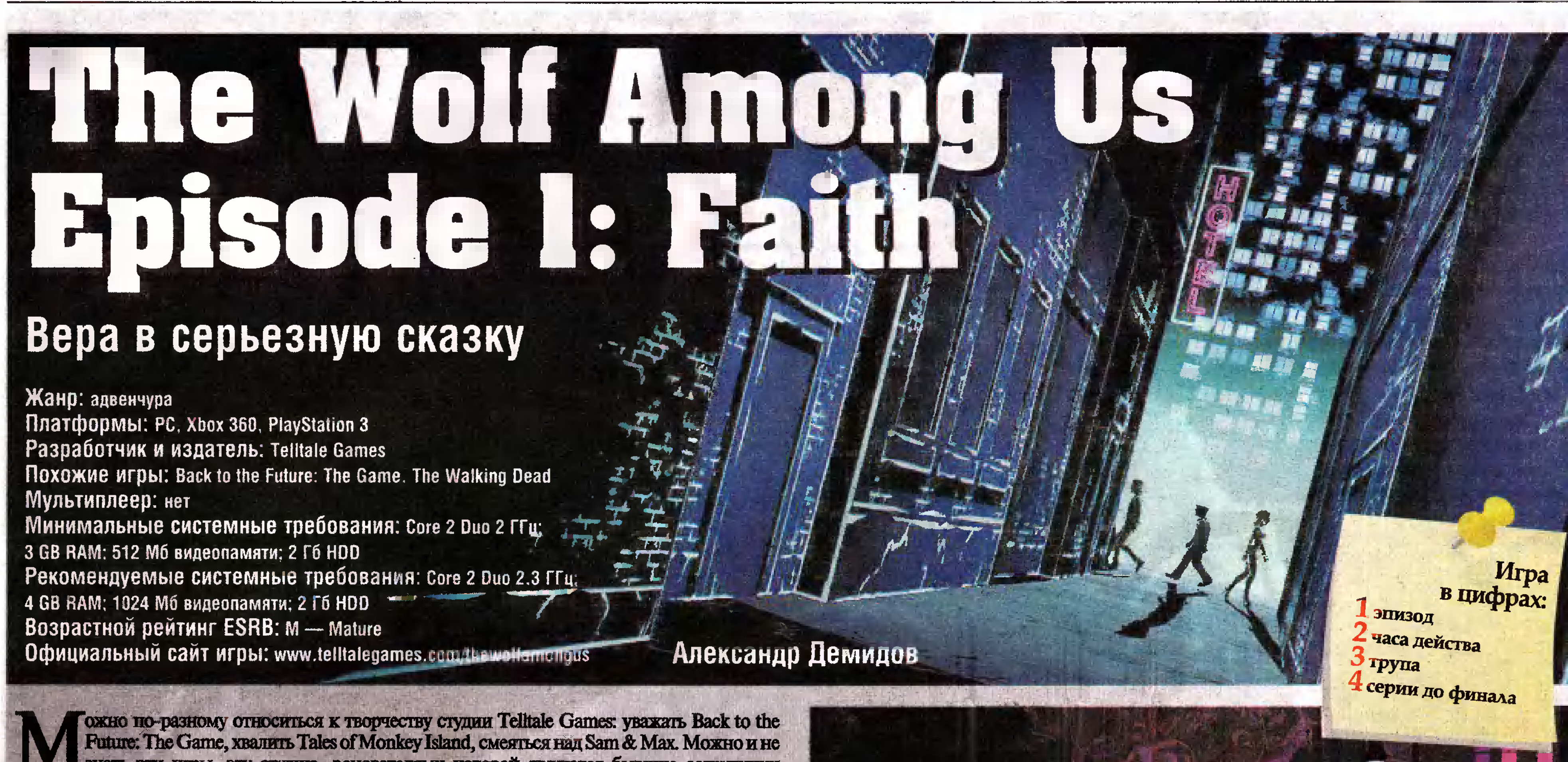
Несмотря на действительно продуманный баланс, играть за супергеровев гораздо сложнее. Режим детектива тут сильно спасает, особенно в моменты, когда нужно незаметно улизнуть и восстановить потерянное здоровье. Так как противники — это живые люди, то и стреляют они напорядок лучше ИИ, поэтому прятаться и выжидать удобного момента вам придется чуть ли не постоянно. Как бы ни работала ваша защита, от града пуль, особенно нескольких противников сразу, она Вас не спасет.

Один раз за весь уровень на карте появляются главари банд — Джокер и Бэйн, которые вносят настоящий хаос в размеренных ход битвы. В определенный момент раунда они начинают стучаться в особую дверь: кто ее откроет, тот и будет играть злодеем. Бэйн — неугомонный качок, вбивает врагов в пол и палит по интерьеру из огромной ракетницы. Джокер, напротив, хил и немощен, но зато вооружен мощным револьвером "Пиковый туз" и многозарядным мини-гранатометом "Червонный король". Победив в борьбе боссов один раз за уровень, если они не убегут, вы их больше не увидите, по крайней мере, в этом матче. Также отдельно отметим, что всего количество возрождений команды ограничено 21 разом. Как только у одной из сторон закончились волны подкрепления, то та и считается проигравшей. У супергеровев такого запаса нет, но зато специальная шкала в виде летучей мыши показывает уровень страха перед "крылатыми героями". Как только она вся заполнится — победа присуждается третьей стороне конфликта.

Вывод: мультиплеер получился захватывающим, динамичным и разносторонним. Хотя, за супергероев в нем победить гораздо сложнее, увлекательнее играть именно за них. Несмотря на то, что режим игры пока один, играть не скучно, а само меню намекает на то, что еще появится как минимум один режим в виде дополнения.







The Wolf Among Us Episode 1: Faith

Вера в серьезную сказку

Жанр: адвенчура
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик и издатель: Telltale Games
Похожие игры: Back to the Future: The Game, The Walking Dead
Мультиплеер: нет
Минимальные системные требования: Core 2 Duo 2 ГГц; 3 GB RAM; 512 Мб видеопамяти; 2 Гб HDD
Рекомендуемые системные требования: Core 2 Duo 2.3 ГГц; 4 GB RAM; 1024 Мб видеопамяти; 2 Гб HDD
Возрастной рейтинг ESRB: M — Mature
Официальный сайт игры: www.telltalegames.com/thewolfamongus

Александр Демидов

Можно по-разному относиться к творчеству студии Telltale Games: уважать Back to the Future: The Game, хвалить Tales of Monkey Island, смеяться над Sam & Max. Можно и не знать эти игры, эту студию, основателями которой являются бывшие сотрудники LucasArts. Но пропустить в 2012 году феномен под названием The Walking Dead было невозможно. И это не преувеличение. Новые эпизоды мертвецов ждали все, ими восторгались. Публика кричала браво и билась в поклонах до земли. Ходячие Мертвецы — эмоциональная карусель, где каждые двадцать минут происходит форменное "Зачем?", "Как так?" и "Нееееееет!". Telltale Games достигла невероятного успеха, привлекла к своим детищам новую аудиторию и еще больше влюбила в себя старую. И вот, значит, 2013 год. Огонь былой славы погас и вошел в историю. Нужно двигаться дальше. Еще в 2011 году под прицел компании попадает Билл Уиллингем с комиксами Fables. Час пробил. Telltale Games делает на их основе игру, снова делит ее на эпизоды и выпускает порциями. Первое блюдо, Faith, то есть Вера, подано. Садитесь проходить!

Волк среди нас

Завязка более чем дикая. Тут дело такое — из Волшебной Страны были изгнаны герои сказок. Они расселились по всему миру. Нашему миру. Преимущественно в Соединенных Штатах Америки. Там у них свой городок, Фэйблтаун. И вот уж где действительно царит своя атмосфера! Большинство жителей Сказочного Города используют чары, чтобы скрыть свою настоящую внешность. Те, кто себе такой роскоши позволить не может, отправляются на ферму.

Под наш контроль попадает шериф Фэйблтауна — Серый Волк. После изгнания в нашу реальность он переговорил со своими бывшими жертвами, с теми, кто еще жив, вроде поросят и прочих, получил прощение и стал служить народу. То есть, персонажам сказок. Сложно тут все. Мы ведь говорили — завязка дикая.

Серый Волк — классический детектив. Если есть возможность выпить — выпьет. Подвернется возможность набить морду — набьет. Он мало спит, много курит, любит философствовать о том, какой он гад, и как все плохо. А все сказочные герои косо на него посматривают — до сих пор по-настоящему не простили. Не верят в то, что Серый Волк может на самом деле исправиться.

В Городе случается переполох. Убийство. Возможно, серия убийств. Кто-то среди своих охотится за своими. Чуть ли не на пороге собственного дома Волк обнаруживает отрубленную голову. Расследование начинается.

Перси

Чем сразу обескураживает история — с первых кадров ничего непонятно. Кто мы, где мы, кто все эти чудики и почему местный двухметровый шкаф не умирает даже после инъекции топора в голову? И только через час мы постепенно начинаем въезжать в происходящее, которое уже не кажется таким бредовым. Находим книгу со сказочными персонажами. Находим себя — Серый Волк. Находим подружку. Выясняем, что она самая настоящая Белоснежка. А та испуганная дама, попросившая никому не говорить, что мы ее видели — Красавица. Постепенно, собирая крупицы информации в голове, проясняется цельная картина. И картина эта захватывает с головой.

И ведь такого еще никто не видел! Нет, правда. Приходишь с дела домой, умываешься, хочешь закурить, а тут бац! На диване лежит свинья. Денег на чары у нее нет, с фермы сбежала, ютится у тебя, потому что когда-то ты сам сдул ее дом. Даешь свинье сигарету. Подкуриваешь. Она таким пропитым убогим голосом вещает: "Еще с тысячу таких, и мы квиты за тот дом". Ловишь себя на мысли что это просто "вау" какой-то. Тут все серьезно. Серый Волк, Три поросенка, Белоснежка, Красавица и Чудовище в атмосфере нуара. Вязкого, циничного, жестокого, одним словом — правильного. Волшебная детективная история по эту сторону книг, но по ту сторону монитора. И совсем не смешно. Забавно — да. Но воспринимается данный цирк как взрослое произведение.

Питер

Геймплей не спешит развиваться. Telltale придерживается рецепта. Квестовую часть, чувствуется, вскоре и вовсе уберут. Все, что вы видели в The Walking Dead, присутствует и в The Wolf Among Us. Квик тайм эвенты, множество диалогов, выбор ответов на время, вариативность, последствия выборов. Иногда дают контроль над героем. Можно походить по маленькому кусочку уровня, что-то рассмотреть, взять в инвентарь, завести разговор. Но право, этого осталось так мало, что вот-вот, да и исчезнет окончательно. Персонажи запоминают ваши поступки. Возможно, что далее это во что-нибудь выльется. Хочется верить. Но запоминают они в основном какой-то бред, поступки совершенно не значительные. Формальная перед нами вариативность или настоящая узнаем приблизительно через полгода. Основное блюдо как всегда — ролики и сюжет.

Игра стилизована под комикс и по большому счету ничем не отличается от мертвецов. За исключением одного факта — цветовой гаммы. Она потрясающая. Авторы смешивают несочетаемые цвета и бьют прямо в сердце. Фиолетовая ночь, синие дома, дороги. Ярко-желтый свет фонарей. Оттенки красного, розового. Игра на контрастах, зашкаливающая яркость. В совокупности все эти графические метаморфозы производят самое приятное впечатление. Здесь одно из лучших применений сэл-шейдинга. Лишнее подтверждение тому, что если у художников есть талант, то неважно, какая технология находится у них в руках. В любой момент делай скриншот и ставь на рабочий стол — получится загляденье.

Положительных эпитетов заслуживает звук и музыка. На озвучке состоят актеры знающие свое дело — голоса подобраны превосходно. Подстать тяжелой обстановке — они четкие, часто хриплые, часто истеричные. Диалоги блистают остроумием, а голоса подчеркивают настроение. То же касается и музыки. Интригующий эмбиент не прекращается до самых титров. Даже если Волк с Белоснежкой едут в такси и минут десять о чем-то говорят, музыка не надоедает. Наоборот — из-за нее все действо кажется еще более интересным.

Патрик

Да и пусть геймплей хромает. Остальное на месте. Главное история, а там уже как получится. Будьте осторожны — игра является приквелом к серии комиксов. Чтобы не наткнуться на спойлеры, рекомендуем дождаться выхода всех эпизодов, пройти их, а уж затем, в случае ощущения "чего-то нам недодали", обратиться к бумажному продолжению.

Начало интригует. Персонажам веришь. Проникаешься миром. С удовольствием слушаешь диалоги. Ловишь, простите, кайф от музыки и визуального исполнения. Происходящее не кажется глупостью — сюжет держит у экрана. Основная проблема кроется в эпизодичности. Поверьте, первая серия настолько хороша, что после финала ты не хочешь сидеть и ждать. Ты хочешь всю историю, здесь и сейчас. Желательно на диске, желательно ночью, желательно под осенний дождь. С чашкой кофе в руках и при тусклом свете лампы.

Совсем скоро Telltale Games начнет выпуск второго сезона The Walking Dead. Он также будет выходить маленькими порциями. Надеемся, что про The Wolf Among Us компания не забудет, и ожидаемый многими потенциальный постапокалиптический хит не затмит значимость города Фэйблтаун и его сказочных жителей.

Вера в серьезную сказку

Знакомьтесь — Серый Волк

Ни один диалог не проходит без сигареты. Даже со свиньей

Радости:
Интригующий сюжет с интересными харизматичными персонажами
Глубокое музыкальное сопровождение
Отлично озвученные герои
Красивейший сэл-шейдинг
Остроумные живые диалоги
Атмосфера правильного нуара

Гадости:
Базовый геймплей скоро исчезнет как вид
Смотрите в следующей серии

Вывод: Однозначно, лучшее приобретение для тех, кто ставит сюжет, атмосферу, музыку и четкий визуальный стиль выше игрового процесса. Кто ценит глубину. Кто готов со слезами на глазах ждать новый эпизод, который появится не ранее, чем через два месяца. Поклонникам творчества Telltale Games и фанатам The Walking Dead объяснять ничего не надо — они уже давно отдали 14.99 за возможность побывать в шкуре (!) волка-детектива расследующего странную серию убийств в Фэйблтауне.

Оценка: 8.5

Обзор написан по ПК-версии игры

Жанр: шутер от первого лица
Платформы: PC, Playstation 3, Xbox 360 (Playstation 4, Xbox One — 29 ноября)
Разработчики: EA Digital Illusions CE
Издатель: Electronic Arts
Похожие игры: серия Battlefield
Мультиплеер: Интернет
Возрастной рейтинг ESRB: 18+ (Mature)
Минимальные системные требования: Intel Core 2 Duo 2,4 ГГц, 4 ГБ ОЗУ, GeForce 8800 GT или Radeon HD 3870 с 512 Мб, 30 ГБ на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: 4-х ядерный процессор Intel или 6-ядерный AMD, 8 ГБ ОЗУ, GeForce GTX 660 или Radeon HD 7870 с 3 Гб, 30 ГБ на жестком диске
Официальный сайт игры: http://www.battlefield.com/ru/battlefield-4

BATTLEFIELD IV

Игра в цифрах:
66 игроков в мультиплеере
11 часть серии
1 планшет в помощь
7 режимов игры
6 часов одиночной кампании

Анатолий Валаханович

Возможно, вы уже читали слишком много раз следующую фразу, но действительно, "война еще никогда не была такой реалистичной". И слоган Battlefield 4 "Prepare 4 Battle" совсем не помог подготовиться к красотам движка Frostbite 3. Это лучше один раз увидеть, чем несколько раз прочитать или услышать.

Prepare 4 Story

Несмотря на то, что Battlefield 4 — это уже 11 игра в серии, за все время существования она сумела сохранить свой шарм и узнаваемые черты. Да, и если кто-то ждал выхода игры в прошлом году и негодовал, что некому было прищучить Call Of Duty: Black Ops II, то будьте спокойны. С первых кадров понятно, что серия Battlefield не только не сдала позиций, но еще в некоторых аспектах даже опережает конкурентов.

Действие новой части стартует в столице Азербайджана, Баку, где, через шесть лет после событий предыдущей части, боец специального подразделения Tombstone сержант Дэниел Рекер начнет свой путь к спасению мира. Как всегда, в сюжете замешаны русские, но, похоже, не в качестве отрицательных персонажей. По крайней мере, Рекеру необходимо разыскать важного российского генерала, у которого есть секретная информация для сил США. Да такая, которая может поставить под угрозу все мирные отношения.

Но, как всегда в FPS о современной войне, все пошло не так, как планировалось. Отряд Рекера накрыли русские войска, и им пришлось с позором удалиться на авианосец, где главный герой узнает о планирующемся перевороте. Начинается он с Китая, куда Россия стягивает свои войска, чтобы защитить новоиспеченного китайского лидера от "покушений США".

И если вы думаете, что это все, что может рассказать Battlefield 4, то вы ошибаетесь. В написанном выше нет никаких сюжетных спойлеров, ведь это только 40 минут игры, 17 из которых все уже давно видели в различных видеороликах.

Prepare 4 Graphics

Разработчики из DICE решили, что закончилась золотая пора второй версии их движка, и как раз к выходу консолей нового поколения игроков познакомят с Frostbite 3. И, как оказалось, цифра 3 — это не просто очередные косметические процедуры, а полноценное большое обновление под вывеской "больше и круче". Если раньше движок мог похвастаться только красивой картинкой, улучшения которой в новой части едва заметны, то сейчас он сразу позволяет создавать локации в более тесной связке звука, света и реалистичной физики. Благодаря такой комбинации модели прорисовываются четче, красиво и тонко проработано окружение, а также захватывают дух прекрасные пейзажи. Вдобавок к аудио- и видеосинхронизации, "сердце" игры было настроено на работу с многоядерными процессорами. И при этом проект прекрасно оптимизирован, а на максимальных настройках не будет зависать, притормаживать или вовсе вылетать даже не на самых мощных компьютерах.

Prepare 4 Multiplayer

Какой же FPS без качественного мультиплеера? Как уже понятно из сюжета, основных противоборствующих сторон будет три — Россия, Китай и США. Искать решения силовыми методами игрокам будет предложено в семи основных режимах: пяти стандартных, реализованных еще в предыдущей части шутера, и двух абсолютно новых, которые получили названия Истребление и Зачистка. В первом случае, одной из команд необходимо доставить бомбу в место назначения, заложить ее и подорвать, а противники должны как можно быстрее помешать. Второй режим порадует игроков, неравнодушных к высокой сложности, ведь основное его отличие от других — отсутствие возможности для возрождения.

Мультиплеер Battlefield 4 будет поддерживать одновременное участие 64 игроков на карте, а точнее — 66: по 32 солдата в каждой команде, а также 2 командира. Причем, ПК-игроки могут встретиться на одной карте с Xbox и PS-пользователями. Как ни странно, различий между платформами обнаружить не удалось — как ПК-игроки, так и любители консолей одинаково успешно обходятся с оружием. Обладатели планшетов из режима командира, на первый взгляд совсем обделены, но в действительности занимают почти ключевую роль, ведь вся координация операции, четкие приказы и стратегия наступления зависит именно от них. Более того, только командующий может видеть всю карту целиком, отмечать на ней ключевые точки, командовать огневой поддержкой, проводить воздушную разведку и делать еще очень многое для победы своей команды. А победа в мультиплеере Battlefield 4 как никогда важна, ведь за нее можно получить отличный рост в уровнях и небольшие бонусы, которые называются "локальными ресурсами".

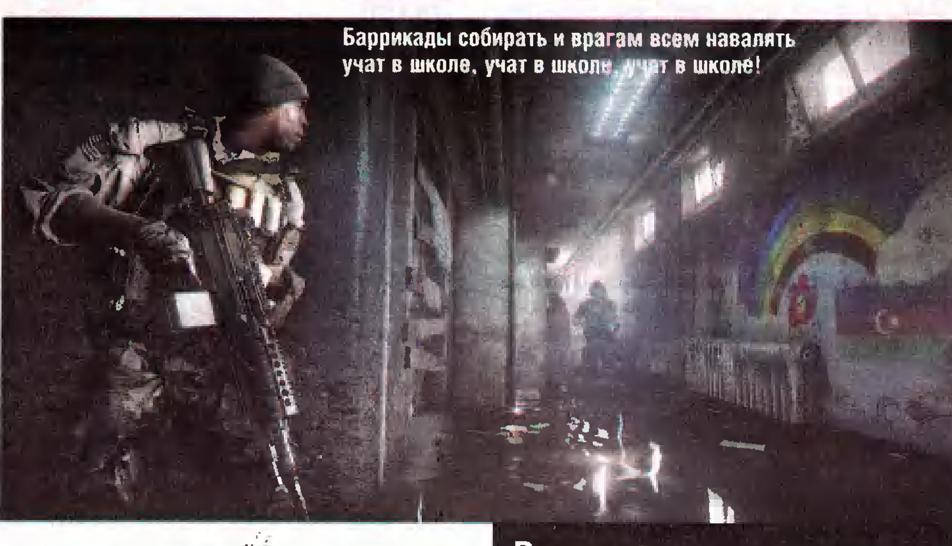
Prepare 4 Playing

Учитывая, что сами разработчики неоднократно делали упор на то, что Battlefield 4 — это очень сложная игра, то закономерным смотрится появление в проекте большого обучающего режима. В нем вас не только научат, как управлять бронетехникой и истребителями, но также позволят навостриться хорошо и метко стрелять практически из всех видов оружия. Несмотря на то, что арсенал очень богат, есть просто огромные возможности для модификации своего оружия. К каждому виду пистолета, пулемета, дробовика и прочего стреляющего ужаса вы сможете добавить различные модули и дополнительные апгрейды, и уже непосредственно в бою проверить, насколько хорошим получилось улучшенное вооружение.

Но, пожалуй, главное нововведение всей игры — система Levolution, о которой говорилось уже не раз. Теперь, вместо того, чтобы бежать через всю карту к противнику или заходить обманным маневром с тыла, можно разделить отряд на части и отправить одну разрушать близлежащее здание. Мало того, что противники отвлекутся на взрыв, так еще и освободится обзор для снайпера, а в поднявшемся облаке пыли легко незаметно подкрасться к ослепленному на время противнику. А если кто-то из противников не успел сбежать из разваливающегося небоскреба, то и вовсе здорово. Из-за возможности разрушений и использования военной техники, карты в Battlefield 4 получились действительно огромными по сравнению с конкурентными проектами.

Да, также пополните арсенал нововведений устранением влияния ветра и влажности на траекторию полета пули и управление авиацией — вот в этих аспектах игра стала гораздо легче и дружелюбнее к игроку.


После такого вся тактика должна быть срочно пересмотрена


Баррикады собирать и врагам всем навалять учат в школе, учат в школе, учат в школе!

Радости:
Реалистичная графика
Разрушаемость уровней
Режим командира
Мультиплатформенный мультиплеер
Качественная одиночная кампания
Новые многопользовательские режимы

Гадости:
Мало нововведений
Короткая одиночная кампания

Вывод: Battlefield 4 — отличный продукт, но ему явно не хватает свежих идей. Зато теперь точно непонятно, кто победит в гонке Battlefield и Call Of Duty в этом году.

Оценка: 8.5

Обзор написан по ПК-версии игры.

Диск предоставлен интернет-магазином belconsole.by

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Изучаем бета-версию

Жанр: коллекционная карточная игра
Платформы: Windows, Mac, iPad
Разработчик: Blizzard Entertainment
Издатель: Blizzard Entertainment
Модель распространения: free-to-play
Похожие игры: серия MTG и ее подражатели
Минимальные системные требования: IntelPentium D, 2 Гб ОЗУ, GeForce 6800 или Radeon X1600 Pro с 256 Мб памяти, 3 Гб места на диске, интернет-соединение.
Рекомендуемые системные требования: IntelCore 2 Duo E6600 2,2 ГГц, 4 Гб ОЗУ, GeForce 8800 GT или ATI Radeon HD 4850 с 512 Мб памяти.

Anuriel

Игра в цифрах:
300 карт обещают сразу после релиза
20 единиц маны стоит самая дорогая карта
150 золота нужно для входа в "Арену", где доступны все карты
30 карт в колоде

Подзаголовок Heroes of Warcraft подсказывает, что действие игры происходит в Азероте, но увидев за карточным столом Тралла и Утера, начинаешь подозревать, что в действительности это какой-то параллельный мир. Или Верхняя Тундра, куда некоторые герои Warcraft уже отбыли не без нашей помощи, а другим недолго осталось стоять в очереди. Такой сюжетный старт вкупе с двухмерной графикой заставляют думать, что Hearthstone — аналог "Косынки" от Blizzard, и никакой глубины в ней нет и в помине. Однако внешность обманчива, а геймдизайнеры, подарившие миру ряд знаменитых кибердисциплин, просто не умеют делать одноклеточные игры.



В отличие от MtG в Hearthstone не все существа блокируют атаки. Поэтому сильный "вратарь" на вес золота

На первый взгляд Hearthstone очень смахивает на Magic: TheGathering. На второй и третий взгляд — тоже. Вы разыгрываете карты существ, и ваши зверушки, прождав ход, начинают грызть питомцев противника или же его самого. На вызов тратится мана, запас которой полностью восстанавливается каждый ход и автоматически увеличивается на единицу. Поэтому никаких карт-земель здесь нет. Нет здесь и Кладбища, в которое уходили бы убитые существа, и из которого их затем можно было бы возвращать. Зато есть целых девять классов героев, и у каждого свои уникальные карты и своя особая атака. Например, варлок может отдать немного здоровья, чтобы взять внеочередную карту из колоды, а шаман — призвать тотем со случайными свойствами.

На эту нехитрую схему игры накладываются всевозможные уникальные способности существ, а также разнообразные эффекты карт-заклинаний. Получаются сложные комбинации, в которых и заключается самый интерес игры. Можно за один ход учетверить здоровье бойца, после чего сделать его атаку равной здоровью, но к вашему ужасу этого громилу противник одной картой превратит в безобидную лягушку или овцу. Можно выложить на стол десяток карт, чтобы потерять их все разом после одной атаки мага. Некоторых существ желательно подставить под удар, чтобы они смогли проявить свою настоящую силу. Других — наоборот, приходится старательно оберегать, так как их здоровье намного меньше атаки. Комбинаций, в самом деле, очень много, тем более что в каждой следующей игре вы будете получать карты из своей колоды в другой последовательности, а значит и комбинировать их надо будет по-другому.

Со временем вырабатывается стиль игры. Кто-то сделает ставку на сильного героя с широким арсеналом атакующих заклинаний. Другой постарается вывести большую компанию существ, усиливающих друг друга. Третьему важно иметь побольше карт на руках, чтобы гибко действовать в любой ситуации. И это очень важно: встретив нового противника, вы не знаете наперед, чего от него ждать.

Hearthstone подобно Magic: TheGathering является еще и коллекционной игрой. Это значит, что игроки ничуть не равны в начале игры, а преимущество у того, кто собрал более мощную колоду. Помимо базовых карт, существуют редкие (не всегда такие уж полезные), эпические (способные сильно подпортить жизнь противнику) и легендарные (от одного вида которых должна отваливаться челюсть). Найти оные карты можно в наборах, которые продаются за игровые и настоящие деньги. Понятно, что игровую валюту не так-то легко получить, поэтому игра бесплатная, но за удовольствие иметь в запасе козыри придется платить.

Понятно также, что собрать колоду из одних легендарных карт нелегко даже с большими денежными вливаниями. Правда, несколько облегчает жизнь коллекционера возможность распыления и создания карт. Разумеется, цены там чудовищные, но возможность получить в свою колоду Смертокрыла, одним своим видом уничтожающего всех существ противника, стоит того, чтобы распылить половину своей коллекции.

Вообще, нельзя сказать, чтобы в бета-версии попадались игроки с большим арсеналом уникальных карт. Возможно, в этом даже нет смысла, поскольку базовые карты имеют заведомо лучше согласованные свойства и позволяют побеждать за счет тактики. Прибавьте к этому заметный дисбаланс классов: паладин и жрец часто выигрывают без единой царапины, а терпят поражение разве что друг от друга. Поэтому однозначный ответ о роли денежных вливаний можно будет дать только после выхода конечной сбалансированной версии игры.

Оформлена Hearthstone на крепкую десятку. Яркая палитра, богатая анимация и озвучка моментально заряжают хорошим настроением. От сильной атаки трясется доска, а у невидимых зрителей вырывается вздох волнения. Существа комментируют каждое свое действие, отчего действительно начинаешь ощущать себя в сказочной таверне в компании гномов и эльфов. Очень правильно поступили разработчики, заменив чат на небольшое количество предустановленных реплик. Можно сказать противнику "спасибо" или даже пригрозить ему, но все без хамства, и — не разрушая атмосферу игры.

Но главное — Hearthstone просто пропитан цитатами из других игр вселенной Warcraft. Ночная эльфийка произносит знаменитое "Один выстрел — один труп" точь-в-точь как в Warcraft 3, заклинания "Взрыв разума" или "Божественный щит" сразу напомнят о World of Warcraft, в оформлении игрового поля мгновенно узнаются те или иные зоны Азерота. Сходство не только в названиях, но отчасти и в уникальных способностях классов и существ. Например, охотник призывает питомцев, а разбойник пользуется ядами. Если вы забросили WoW после прошлого аддона, наверняка в Hearthstone вы почувствуете себя дома.

Напоследок нужно сказать, что игра в нынешнем виде еще не готова к релизу. И дело не в глюках анимации или косяках баланса, а в том, что потенциал Hearthstone пока что не задействован полностью. Эта игра способна предложить больше, чем пятиминутные поединки со случайными противниками ради фана. Нужно больше разных заданий и достижений, более заметные бонусы от повышения уровня, какие-нибудь лиги чемпионов или рейтинг лучших игроков. Тогда в Hearthstone будут играть годами, делиться тактиками и встречать уникальные карты, как праздник.

Радости:
Много карт, их хочется коллекционировать
Способности и заклинания интересно комбинировать
Мир Warcraft дружелюбен, как всегда

Гадости:
Хватает косяков баланса
Достаточно быстро теряется мотивация к дальнейшей игре

Вывод:
Добрая и веселая, простая в освоении, но совсем не глупая игра от вечно хардкорной Blizzard. При должном развитии может стать затягивающим и заразным казуальным хитом. Без развития — окажется развлечением на пару вечеров. Поэтому оценку не ставим и ждем релиза.

Обзор написан по закрытой beta-версии игры



Вот так пафосно появляется на поле легендарное существо



Эти секреты обычно очень неприятные для другого игрока, ведь он не знает, в какой момент они сработают



NBA 2K14

Возвращение короля

Жанр: спортивный симулятор
Платформы: PlayStation 3, Xbox 360, PC
Разработчик: Visual Concepts
Издатель: 2K Sports
Похожие игры: серия NBA 2K
Мультиплеер: интернет
Минимальные системные требования: 2.4 ГГц single core (2.8 ГГц для Vista/Win 7/Win 8), 512 Мб RAM (1 Гб для Vista/Win 7/Win 8), 128 Мб видеопамяти
Рекомендуемые системные требования: dual core, 2 Гб RAM, 512 Мб видеопамяти, двуханалоговый геймпад
Официальный сайт игр: http://2ksports.com/games/nba2k14

Игра в цифрах:
1 король
50 часов новых комментариев
14 команд Евролиги
1 слепой пас

Эдгар Чехов



Почему люди прыгают в моменты радости? Как говорил игрок и играющий тренер команды НБА Бостон Селтикс Билл Рассел: "Мне приходилось слышать, как игроки жалуются по поводу практически любой детали игры — правил, размера или цвета мяча, формы или температуры в раздевалке, — но я никогда не слышал, чтобы кто-то жаловался на то, что им приходится прыгать". Приблизительно то же самое можно сказать про NBA 2K14. Кого-то не устроит, что новая часть недостаточно прогрессировала в этом году, но вряд ли кто-то перестанет из-за этого получать удовольствие от баскетбольного симулятора 2K Sports.

NBA 2K14 мало чем отличается от своей предшественницы. Сразу кажется, что в игре просто поменяли одну цифру в названии. На старте вас встречает меню создания игрока, которое выглядит в точности так же, как в прошлом году. Поначалу чувствуешь себя сильно обманутым. С течением некоторого времени начинаешь находить мелкие детали геймплея, которых раньше не было в NBA 2K.

Первое на что обращаешь внимание, Visual Concepts окончательно сменили вектор на управление почти всеми трюками, дриблингом и бросками, с помощью правого стикера. Ветеранам серии 2K придется потратить некоторое время, чтобы переучить себя выполнять излюбленные движения. На самом деле, это изменение в управлении позволило освободить левый триггер, и добавить новые трюки, например, слепой пас (blind pass). К сожалению, использование слепого паса не столь эффективно, сколько эффектно. Удачно выполнить такой прием могут только мастера передач, а единственная награда — это аплодисменты трибун и чувство собственного достоинства.

Разучить все особенности нового управления призван помочь тренировочный лагерь (Training Camp). В этом режиме разъясняются практически все приемы. В целом, новое управление стало более простым, что наверняка не понравится любителям 2K баскетбола, которые привыкли набивать руки, чтобы выполнять какие-то сложные приемы. Минус один повод для гордости, вместе с преимуществом при игре с живым соперником. Скорее всего, упрощение управления — это небольшой эксперимент, итоги которого помогут привлечь больше геймеров именно к NBA 2K, когда начнется конкуренция спортивных игр на консолях нового поколения.

Несмотря на то, что в 2K14 добавилось больше анимации движений игроков, из симулятора никуда не делась неловкая растерянность баскетболистов при потерях и отскоках мяча. Когда мяч вырывается на волю, лучшие атлеты мира напоминают микроавтобусы, которые пытаются развернуться, проехав мимо нужного поворота на тесной парковке. Мяч или уходит за боковую сам, или его подбивают своим телом игроки, тогда баскетбольный снаряд ведет себя как шарик для пинг-понга. Помимо этого, все выглядит очень достойно. Если не пытаться постоянно пройти мощную защиту менее крепкими ребятами и не мудрить с дриблингом, то наблюдать неуклюжие движения доведется еще реже. В основном, происходящее на площадке в 2K14 стало еще на йоту меньше отличаться от трансляции по телевизору.

По заверениям 2K Sports, в NBA 2K14 было добавлено порядка 50 часов новых комментариев. Озвучка баскетбольного матча, действительно, вне конкуренции. Как и прежде в этой серии, комментарии достаточно разнообразны, эмоциональны и полностью соответствуют тому, что мы слышим в телевизионной трансляции. Конечно, такой уровень нелегко повторить при локализации, поэтому русских комментариев к игре как не было, так и нет. Единственное, что смущает в озвучке, — во время, и без того унылой, церемонии драфта четко слышно, как запись с именами новичков склеена со старой записью. И это не единственная претензия к режиму карьеры (MyCareer).

Процесс создания игрока, который является обязательной процедурой при запуске игры, как уже упоминалось, совершенно не изменился. Никаких изменений не коснулся и старт режима карьеры. Вы все так же играете один показательный матч за своего игрока, после чего вас приглашают на интервью три клуба национальной баскетбольной ассоциации. Угадав, какому из трех франчайзов надо первому польстить, окажетесь в подходящей команде. После этого начинаете пробивать себе путь к славе. Новое меню тренировок навыков (Drills), небольшое количество новых специальных умений (Signature Skills) и все. Тем, кто совсем недавно играл в режим карьеры NBA 2K13, начинать все сначала в 2K14 будет, как минимум, не очень интересно, а то и вовсе станет рутиной. То же самое можно сказать и про режим ассоциации (Association Mode), в котором, правда, подправили лимит потенциала баскетболистов. Такое ограничение не позволяет выращивать за несколько сезонов команду суперзвезд, как это было раньше. И хотя лимит существенно меняет подход к подбору команды, это нововведение соответствует скорее задачам патча, чем полноценной фичи новой игры.

Как и в прошлых частях серии, на первый план NBA 2K14 выставлена одна центральная тема. На этот раз игра посвящена карьере Леброна "Короля" Джеймса. Двукратный чемпион и MVP Финалов НБА встречает игроков напутствующими словами в заставке игры, а в главном меню красуется новый режим Path to Greatness, посвященный будущему карьеры выдающегося баскетболиста. Правда интересен этот режим будет, в основном, только поклонникам ЛеБрона или Майами Хит. По сути, надо принимать участие в запланированных игровых сценариях для команды и Джеймса. Главный вопрос: как будет развиваться карьера лучшего игрока НБА прямо сейчас? Нечто похожее уже было в 2K11, где игрокам предоставлялась возможность пройти спортивный путь "Его Воздушества" Майкла Джордана. Разница в том, что легендарность Джордана уже доказана временем, а у Джеймса еще впереди не один сезон для защиты своих прав на трон.

Впервые в серии баскетбольных симуляторов 2K появились команды Евробаскета. Для быстрых матчей и игры по сети доступны 14 европейских команд. В режиме ассоциации эти команды недоступны. Возможно, это связано с тем, что 2K Sports только этим летом подписали многолетнее соглашение с Евролигой, поэтому разработчикам не хватило времени, чтобы создать полноценный турнир. Для поклонников европейского баскетбола возможность сыграть, например, за ЦСКА или литовский Жалгирис, даже в сетевой игре, является хорошим дополнением. В будущем такое сотрудничество, при условии появления полноценного турнира, может добавить еще больше поклонников именно этому симулятору. На данный момент, реализация Евролиги даже не на уровне модификации.

Еще одной традицией баскетбольной серии становится именной саундтрек. В NBA 2K13 за музыкальное сопровождение совладелец баскетбольной команды Бруклин Нетс и знаменитый рэппер, Jay-Z. На этот раз подобрать плейлист любимых песен для NBA 2K14 впервые поручили лицу с обложки игры, ЛеБрону Джеймсу, и надо сказать, что с это задачей спортсмен справился не хуже Jay-Z. В саундтрек вошли как недавние хиты, так и ставшие классикой треки, вроде "In The Air Tonight" Фила Коллинса и "Clint Eastwood" Gorillaz. В музыкальном вкусе "Королю" не откажешь.

В целом, если NBA 2K14 и не стала заметно лучше, но и худшей ее тоже назвать нельзя. Все недостатки балансируются преимуществами. Графика практически не изменилась на версиях для текущего поколения платформ. Полностью оценить реализацию баскетбольного симулятора получится только с выходом консолей нового поколения. Что касается владельцев компьютеров, им просто не остается другого выбора. Цена PC-версии NBA 2K14 составляет около $18, что вполне справедливо с учетом, что владельцев ПК обделили новыми технологиями. К тому же, в ближайшее время, на персоналках вряд ли появится альтернатива.



Радости:
Слегка подтянутый геймплей
Упрощенное управление
Отличные комментарии
Новый режим (с учетом, что вы поклонник ЛеБрона Джеймса)
Хороший саундтрек

Гадости:
Минимум внешних изменений
Редкие проблемы с анимацией игроков
Устаревшая графика

Вывод:
Все еще лучший баскетбольный симулятор на рынке, но страдающий от недостатка свежести и новых идей.

Оценка: 8.1

Обзор написан по PC-версии игры



Не "Дьяволом" единым...

Гарри Поттер и узники Азкабана

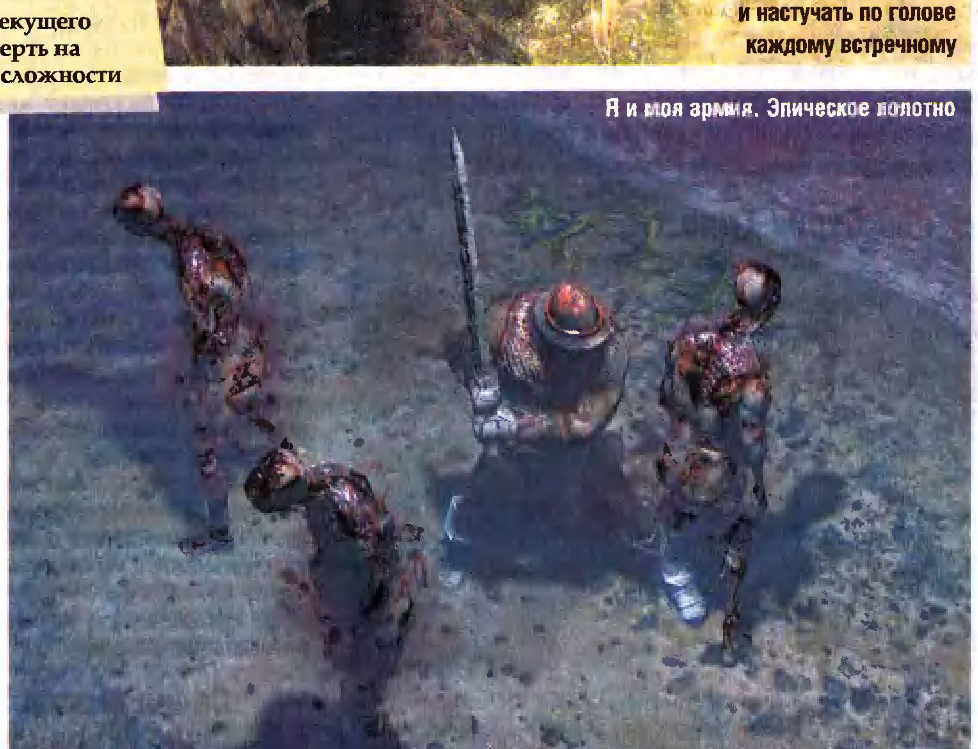
Игра в цифрах:
- 7 персонажей
- 25 часов в среднем на прохождение одной сложности
- 100 уровень максимальный в игре
- 1350 пассивных навыков в общем дереве умений
- 3 акта доступно в игре на данный момент
- 10 процентов опыта текущего уровня — штраф за смерть на максимальном уровне сложности

Жутко приятно, знаете ли, выйти поутру со старым отцовским двуручником наперевес и настучать по голове каждому встречному

Path of Exile

Жанр: hack-and-slash, online, action/rpg
Платформы: ПК
Разработчик: Grinding Gear Games
Издатель: Grinding Gear Games
Похожие игры: Titan Quest, Diablo III, Torchlight 2, The incredible adventures of Van Helsing
Мультиплеер: Есть, кооператив, PvP
Объявленные системные требования: Intel Core(r) 2 Duo 2.0 GHz/ AMD Athlon X2 64 2.4GHz, 2 Gb RAM, 512Мб видео, 6 Gb HDD
Возрастной рейтинг ESRB: M — Mature (18+)
Дата выхода: 23 октября 2013
Официальный сайт игры: www.pathofexile.com

Fighter



Я и моя армия. Эпическое полотно

Есть такая негласная особенность в рецензировании представителей жанра hack-and-slash. Состоит она в ритуальном сравнении всех компонентов игры с малоизвестной игрой от Blizzard под названием "Diablo". Итогом такого сравнения чаще всего становится брезгливое "фи" и обязательное клеймо "Клон" на добром имени новой игры. Ну что ж, рано или поздно надо что-либо менять. Сегодня попробуем оценить нового представителя жанра практически без оглядки на предшественников. Особенно на Ту, С Которой Все Сравнивают. Итак, поехали.

В раннюю версию "Path of Exile" можно было сыграть еще в феврале. Тогда у автора просто не нашлось времени вволю побродить в этом враждебном мире, и ознакомиться с нюансами местной механики. Теперь же, когда бета-тест официально закончен, это время нашлось. И теперь времени не остается почти ни на что другое.

Что же представляет собой PoE? По сути своей, это условно-бесплатный мышеклик, с большим уклоном в прокачку нашего подопечного героя. Никаких диалогов, моральных выборов и прочих атрибутов "взрослых RPG". Манчкины улыбаются и радостно потирают руки, новички недоумевают. Что ж, друзья, придется объяснять на пальцах.

После регистрации и установки (минимум час занимает скачка клиента игры), вы вольны выбрать одного из семи заключенных, и отправиться отбывать свой срок в местной тюрьме-континенте Рейкласте. Однако берега корабль так и не достигает, и всех изгоев, включая вас, выбрасывает на пустынный берег. Отсюда и берут начало ваши приключения. Под приключениями подразумевается тотальный геноцид 99% жизненных форм, встреченных на пути, и сбор 95% найденных разноцветных (в зависимости от редкости и мощи) предметов, потому что следить за развитием насквозь банального "классического" сюжета нет никаких сил.

Игровой процесс, при всей его монотонности и однообразии, жутко затягивающий. Разработчики из Grinding Gear Games нащупали верный темп исследования локаций и нужную динамику боев. Несмотря на довольно высокий порог вхождения (например, базовое владение английским или врожденная любовь ко всему мрачному и кровавому), втянуться в происходящее достаточно просто. Уровень сопротивления вражеских субъектов и качество найденных сокровищ беспрестанно растут, герой становится сильнее, окружающие пейзажи (случайно генерируемые) сменяются, как в калейдоскопе. Только-только глаза начали уставать от мрачной обстановки тесных катакомб, как герой отыскал выход в солнечный тропический лес. Самое время облегченно вздохнуть, и кинуться в бой с новыми силами.

К слову, о герое. Прокачка персонажа в "Path of Exile" не лишена оригинальности, и движется по нескольким направлениям. Первое — дерево, или вернее, джунгли пассивных навыков, определяющие, полюбите ли вы игру или нет. Состоящее из 1350 навыков, и успевшее уже стать своеобразным культом, оно позволяет заранее набросать на черновике будущее своего подопечного (раскидать 120 очков), а затем наблюдать его превращение в героя книжных эпосов. Забудьте о сонме узкоспециализированных классов, равно как и об избитом распределении на чистокровных воина, мага или лучника; в творении новозеландцев порой встречаются такие экстравагантные сочетания, которые вам и не снились.

Другая фишка в развитии персонажа — полное отсутствие классовых активных умений. Такими силами здесь обладают местные руны (способные расти в уровнях вместе с вами), вставляемые в отверстия на экипировке. Они бывают трёх цветов и упираются в базовые характеристики: силу (красные), ловкость (зеленые) и интеллект (синие). Вы вольны в любой момент менять приоритеты используемых навыков, просто заменяя кристаллы в снаряжении. Но нужно помнить, что ячеек под активные навыки выделено всего восемь, и пользоваться всеми найденными умениями не выйдет.

В сумме эти два направления роста способны приносить очень впечатляющие плоды. Вам вполне по силам собрать, например, тяжеленного бронированного танка, пользующегося лишь стихийными умениями и периодически поднимающего из тел убитых зомби-миньонов. Все упирается лишь в вашу фантазию (и в удачу). Не забудем отнести к оригинальным чертам присутствие в игре понятия "энергетического щита" — что поделаешь, тренд. Его можно увеличивать так же, как и здоровье, и вдобавок каждый сильный враг сполна наделен своим персональным генератором. Поэтому длительная беготня от особо толстых противников лишь делает их чуточку толще, позволяя тем перевести дух и восстановить щит.

Как следует освоившись с прокачкой, можно полностью сосредоточиться на истреблении толп врагов любых сортов и размеров. Процесс убиения обставлен с изрядной долей жестокости, а порой и нелепости: бандит с распоротой грудью в прямом смысле испускает дух, а несчастные скелеты почему-то исчезают в фонтанах крови. Картинка, в целом, очень приятная и богатая на спецэффекты. Движок выдает весьма вкусные кадры, хотя порой изъяны генератора местности цепляют глаз. Атмосфера суровости фэнтезийного мира подкрепляется сочными звуковыми эффектами: грубый лязг оружия и свист стрел не позволяют усомниться в правдоподобности оружия, а инструментальные мелодии добавляют убедительности миру игры.

Игра распространяется по free-to-play модели, причем, чтобы сделать ее незаметнее, чем в PoE, надо сильно постараться. Дополнительные плюшки, приобретаемые в здешнем магазине, зачастую имеют чисто визуальный эффект и не оказывают никакого влияния на игровой баланс. Конечно, никто не будет возражать, если вам вдруг приспичит срочно завести забавного питомца в виде принца-лягушки, или научить своего героя анимации боевого танца.

Действие игры постоянно происходит в онлайне. В городах и тут и там снуют другие игроки, выменивая наравне с вами предметы экипировки и сдавая выполненные задания. При желании можно объединяться в группы или даже вызывать других игроков на дуэли. Некоторые такие поединки организовываются разработчиками, победителей часто поощряют всевозможными бонусами для героя. Несмотря на то, что режимы PvP и коллективного прохождения пока не раскрыты в полной мере, и присутствуют лишь для галочки, можно не сомневаться, что "Путь Изгоя" еще раскроет свои карты в будущем.

Вот такой получилась "Path of Exile". Находящаяся семь лет в разработке, она полностью оправдала все возможные ожидания. Пускай не такая остроумная, как "Van Helsing", или не столь надраенная, как "Titan Quest", но все-таки перед нами однозначно один из лучших представителей жанра.

Радости:
Широчайшие возможности развития персонажа
Затягивающий, классический игровой процесс

Очень приятная графика с восхитительными эффектами
Отличный баланс между количеством и качеством
Полная бесплатность

Гадости:
Сюжет и задания сильно банальные
Обычные и незапоминающиеся боссы
Игре постоянно требуется интернет
Некоторым элементам не помешала бы лишняя полировка
Порой случаются малоприятные вылеты из-за ошибок соединения

Вывод: "Path of exile" доказывает несколько довольно важных вещей. Во-первых, любой команде энтузиастов по силам создать игру мечты отличного качества. Во-вторых, оказывается, вовсе не обязательно просить за это денег. Ну а в-третьих, жанр hack-and-slash обрел новую икону, на которую теперь будут равняться последователи. Давно пора сменить пластинку.

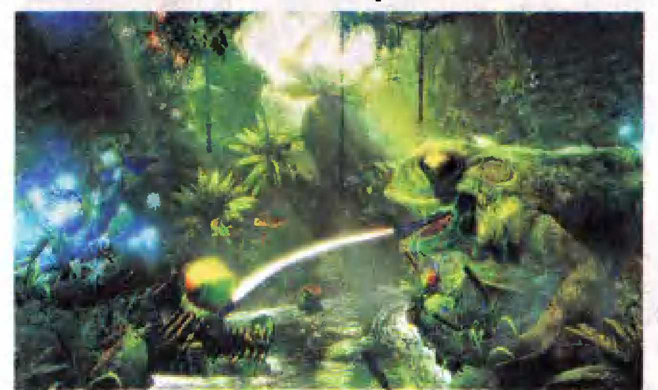
Оценка: 8.5

...Мораль сей басни такова:
Толпой лупить несложно льва!
Из устного народного творчества, подвергнуто цензуре.

Выдающиеся команды

Целеустремленному одиночке под силу многое: свергнуть Четвертый Рейх, опустить ниже нуля уровень преступности в отдельно взятом мегаполисе, отвести от всего человечества угрозу из космоса. Это, разумеется, если речь идет о видеоиграх. В реальной жизни добиться значительных результатов без поддержки компаньонов, соратников или просто коллег по цеху довольно сложно. Зачастую разработчики игр отправляют на очередную авантюру целый отряд искателей приключений или борцов за счастье народное. И причиной тому не только стремление добавить в сюжет очередного эпоса немного логики и правдоподобия. Вокруг отношений внутри команды игровых персонажей построено немало сценарных интриг, геймплейная механика становится богаче и разнообразнее за счет сопартийцев. Наконец, вести к цели целый отряд нередко просто интереснее, чем эгоцентрично наслаждаться крутизной очередного Избранного, ставшего вашим аватаром. Немало замечательных персонажей было придумано за недолгую и насыщенную историю геймдева. Стоит ли удивляться, что некоторые талантливые дизайнеры и сценаристы выдают пользователю "на руки" сразу несколько виртуальных героев, каждый из которых и так уже заслужил место в почетных профильных летописях, а вместе они — сущий праздник для игрока и головная боль для очередного цифрового Темного властелина.

10. Серия Trine. Классическое триединство

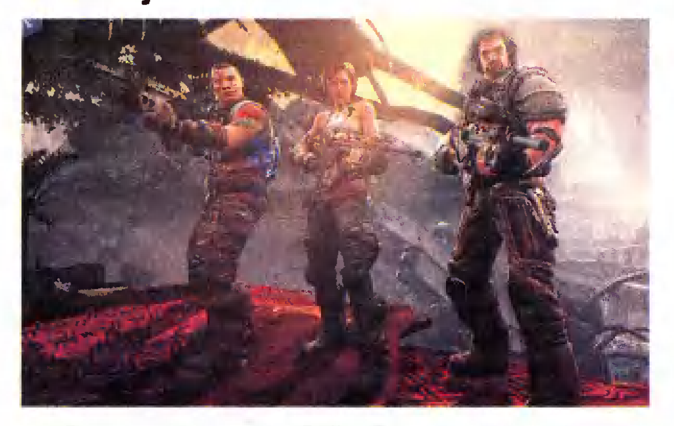


Когда финские разработчики из маленькой, но гордой студии Frozenbyte работали над дилогией Trine, основные силы они приложили к созданию потрясающей атмосферы волшебной сказки, чарующих пейзажей и корректной физической модели. А когда дошло до работы над главными героями, финны, не мудрствуя лукаво, обратились к классической троице: маг, воровка и рыцарь. Эта схема работала много лет назад, востребована она и сейчас. Финны не стали изобретать велосипед и смущать игроков оригинальными протагонистами вроде астральных некромантов, они пошли проторенной тропой. Но сделали это с душой, талантом, и не забыли добавить щепотку юмора. Если воровка Зоя выглядит дамой серьезной, бьет без промаха из лука и демонстрирует чудеса акробатики, то по поводу ее друзей не грешно и улыбнуться. Так, волшебник Амадей — классический задохлик из мира интеллекта и красных дипломов, он осторожен на грани трусости, ворчлив, и все время пытается улизнуть от сварливой супруги. Здоровяк Понтий — любитель подраться и плотно перекусить, он щеголяет подогнанными, видимо, под заказ доспехами, берегущими могучее рыцарское брюхо.

Из сказанного: "Давным-давно, в далеких землях...". Классическое вступление рассказчика для классической сказки. Вскоре герои окажутся скованы вместе магией, а из могил полезут скелеты.

Не на первом месте, потому что: в далекие времена царствования самого первого Diablo, тройка аналогичных героев уже приелась хуже горькой редьки.

9. Bulletstorm. Неуловимые мстители



Ядерной мощи шутер Bulletstorm порадовал любителей нон-стоп экшна высоким темпом, толпами урдливых противников и экзотикой далеких планет; эта игра также запомнилась уверенной победой над вышедшим в тот же сезон Duke Nukem Forever. Но мало кто ожидал от игры в жанре "спинномозговая стрельба с воплями" таких убедительных героев. Они будто сошли со страниц североамериканской научной фантастики "золотого века". Протагонист Грейсон Хант — типичный "космический волк", с переизбытком варварской отваги, собственным кодексом чести, огромным арсеналом отборной брани и полным набором греховных слабостей человека, живущего сегодняшним днем. Он капитан и лидер, но сюжет стартует с того, что по его вине погибает почти вся маленькая команда его пиратского корвета. Иши Сато — единственный выживший из экипажа. Искалеченному Иши пришлось в полевых условиях имплантировать кибернетические части тела и мозга. Теперь в былой бытности спокойный и уравновешенный Сато борется с вживленным компьютером и с постоянным желанием придушить командира. Позже к ним присоединяется не робкого десятка девушка Тришка, легкая на расправу наемница с набором детских комплексов и перманентным неврозом. Учитывая то, что много лет назад Грейсон застрелил отца Тришки, их отношения содержат интригу на зависть всем индийским киноэпосам вместе взятым. Таким разным героям предстоит объединить усилия, чтобы выбраться живыми с Богом забытой планеты, рассыпая вокруг стреляные гильзы, гранаты и проклятия, а также отомстить за обиды зловредному генералу.

Из сказанного: "Ты говорил, что объекты были торговцами оружием, работорговцами, массовыми убийцами!". "Ага, я врал!". Генерал Саррано долго использовал отряд Ханта в своих грязных целях, но однажды ему это надоело.

Не на первом месте, потому что: мы не чистоплюи, но предпочтение отдаем условно-положительным героям, а не пиратам и мерсинариям.

8. Серия Marvel: Ultimate Alliance. Супергерои оптом



Еще не так давно о супергеройских комиксах говорили в основном так: "Славянская душа не примет циркачей в лосинах!". Для старших поколений отважные герои рисованных историй — это Карандаш и Самоделкин из "Веселых картинок". Однако нынешняя молодежь уже неплохо знакома с разномастными мутантами в плащах, да и "старики" потихоньку подтягиваются. Люди, неравнодушные к комиксам не имеют морального права пройти мимо дилогии Marvel: Ultimate Alliance, ибо супергероев там не счесть, и имя им "Легион". Позвав друзей и вооружив их геймпадами, можно выпустить на поле боя со злом команду своей мечты. Легкомысленный Человек-Паук, которому лишь бы поржать, здесь сражается бок о бок с хмурым Росомахой, Фантастическая Четверка спешит на помощь Железному Человеку, всевозможные Люди Х поддерживают своими талантами громилу Халка. Среди пестрых нарядов и экзотических масок выделяются такие серьезные товарищи, как Блейд и Призрачный Гонщик. Все это приправлено ролевой системой прокачки и упоительным разрушением декораций. Любое Зло будет просто задавлено массой.

Из сказанного: "Нет лучшего способа представления супергероев, чем видеоигра". Из интервью со Стеном Ли, создателем значительной части "марвеловских" персонажей.

Не на первом месте, потому что: с надеждой ждем комиксы и игры о славянских супергероях.

7. Battlefield: Bad Company. Армейский КВН

Наши читатели, прошедшие срочную службу в армии, знают не понаслышке, что у военнослужащих обостряется чувство юмора (как защитный механизм психики). Недаром говорят: "Кто был в армии, тот в цирке не смеется". Четверка солдат США из первого шутера линейки Battlefield с уклоном в "сингл", если и не преуспела в ратном деле, то на ниве шуточек и балагурства запросто обскакала программу "Аншлаг", неуемного Петросяна и целую дивизию профессиональных клоунов. Новобранец Престон Марлоу попал в отряд "лучших из худших", штрафников, залетчиков и просто балбесов. Но при этом Свитвотер, Хаггард и сержант Редфорд — настоящие "псы войны", а несерьезный подход к делу помогает им оставаться на позитиве. Даже танковая атака не заставит четверку заткнуться хоть на минуту. При этом, в сражениях с привычно русскоязычными врагами, воины проявляют недюжинную смекалку и решительность. Правда, когда на горизонте появляется грузовик с золотыми слитками, такие глупости, как присяга, отходят на задний план. На то они и наемники. Но уж очень веселые.



Из сказанного: "В армии США есть элитные части, предназначенные для сложных тактических операций. Там служат солдаты, абсолютно непохожие на парней, о которых наш рассказ". Из рекламного ролика игры.

Не на первом месте, потому что: солдатский юмор — сугубо на любителя.

6. Серия Freedom Force. Люди Y



Между релизами культовой игры System Shock 2 и не менее культовой Bioshock ребята из студии Irrational Games здорово повеселились и развлекли публику играми о супергероях из вымышленного Патриот-Сити. Эти дружные борцы со Злом в количестве полутора десятка буквально оживили для геймеров рисованные истории "серебряного века" американских комиксов. И если вы думаете, что "Мстители" и "Люди Х" — это очень ярко и колоритно, то вы не видели команду Freedom Force. Все супергерои этой несерьезной, дурашливой, но такой милой вселенной действительно уникальны, хотя многие из них очень похожи на персонажей современных комиксов от Marvel. Но пародия в данном случае совсем не злая, а уместная и обаятельная. Минитмен в облике героя войны Штатов за независимость, экстрасенс Ментор, молниеносный Пуля, темпераментный Эль Дьябло, строгая Алхимичка, здоровяк Железный Вол и их боевые товарищи сражаются с русским генералом по прозвищу Ядерная Зима, ненароком разрушают полгорода и демонстрируют здоровое чувство юмора. Но главное, даже сейчас, спустя многие года после выхода этих игр, команда героев способно мгновенно поднять настроение игроку, и не это ли их величайшая сверхспособность?

Из сказанного: "Во имя призрака Ленина! Это все, о чем вы, американцы, думаете? О всемогущем Долларе!" Главный противник команды Freedom Force, Ядерная Зима, возмущается заокеанскими нравами.

Не на первом месте, потому что: шутки на тему Холодной войны и злых коммунистов из СССР совсем немножко, но огорчают.

5. Team Fortress 2. Из мультика — на тропу войны



Кудесники двоичного кода из студии Valve (да-да, именно это место рождения указано в паспорте ученого-физика Фримена) во второй части Team Fortress показали, что такое командное взаимодействие в игре, и что такое идеальная командная игра как таковая. Недаром уважаемый ресурс Gamespy назвал их произведение "Сетевой игрой года". Получилось очень доступно, весело и бодро. Одно из главных достоинств игры — потрясающая работа над персонажами. В противостоянии Синих и Красных сходятся такие бойцы, которых хочется ежедневно лицезреть в своем доме в виде статуй в полный рост. Они великолепно отрисованы в лучших традициях студии Диснея, они роскошно озвучены и анимированы. Тщедушный скаут с дробовиком и бейсбольной битой, солдат с огромной базукой, пироманьяк-огнеметчик, пулеметчик с шестиствольным монстром в руках (искренне в него влюблен), одноглазый подрывник, творящий технические чудеса инженер, хладнокровный снайпер, медик с лечащей чудо-пушкой и хитрый шпион, переодевающийся во вражескую форму — все они по праву заслуживают отдельной, сольной игры.

Из сказанного: "Так я потерял свою медицинскую лицензию!". Медик сквозь хохот рассказывает о загубленных пациентах.

Не на первом месте, потому что: ах, как было бы здорово, если бы Valve соорудили для таких персонажей сюжетную кампанию! Но не сложилось...

4. Dragon Age: Origins — Awakening. Канадский стандарт



Мы были вынуждены ограничить количество продуктов компании BioWare в "Десятке", ибо почти все ролевые игры этой студии-мастодонта достойны высоких позиций в сегодняшней номинации, а ведь стоит оценить труд и других мастеров. Игра для четвертого места была выбрана во многом потому, что официально Awakening продавался как DLC, давая при этом фору многим "полноценным" проектам. Борцы со Скверной из мира Dragon Age — сплошь личности незаурядные, объемные, практически выделяющиеся за спиной играющего. В DLC Awakening разработчики исхитрились поднять планку проработки персонажей еще выше прежнего. Да, в этот раз любимица публики Морриган по уважительным причинам осталась за кадром. Но та ватага, что оказывается в центре гражданской войны порождений Тьмы по сюжету дополнения, заслуживает только самых лестных эпитетов с позиций проработки характера, личной истории, написанных диалогов и озвучивания. Из оригинальной игры, пошатываясь от спиртного, пришел гном Огрен, прожигатель жизни, пошляк, маргинал и берсерк по совместительству. Беглый маг Андерс, физически неспособный к соблюдению каких-либо правил, спасся от преследования, поступив на службу к Стражам. Натаниэль Хоук принадлежит к некогда знатному роду, растерявшему влияние и богатство благодаря протагонисту первой игры, у игрока в DLC есть возможность тихо казнить его или принять в свои ряды на свой страх и риск. Эльфийская волшебница Веланна является закоренелой расисткой и мечтает при случае уничтожить весь род людской. Сигрун, женщина-гном, является единственным уцелевшим бойцом Легиона Мертвых, терзается комплексом вины, не против героически умереть в любой заварушке. И особо стоит выделить бойца с простым и понятным именем Справедливость; это воплощенный дух абсолютной справедливости, а так как волей случая воплощаться ему пришлось в тело погибшего воина, этот персонаж очень похож на зомби, правда его выдает склонность к философским беседам. Один из самых оригинальных сопартийцев в истории CRPG.

Из сказанного: "У меня был кот по имени Пушистиус. И вот однажды в него вселился демон ярости. Перед тем, как его уничтожили, он загрыз троих храмовников. Я так им гордился!". Андерс рассказывает о прошлом.

Не на первом месте, потому что: при всех достоинствах и оригинальных чертах, отряд Стражей из Ферелдена во многом соответствует набившим оскомину стандартам фэнтези, это борцы со Злом и защитники Порядка.

3. Anochronox. Ни эльфов, ни хоббитов



Несмотря на абсолютную гениальность многих своих элементов, РПГ Anochronox так и осталась одной из лучших игр, в которые никто не играл. Да, были в ней огрехи и недоработки, но зато каков сюжет, каков сеттинг, какая команда под началом! Действие разворачивается в НФ-вселенной, поэтому фэнтезийным клише в духе Сальваторе здесь места не нашлось. Да и "Звездными войнами" со "Стар треком" здесь не пахло. Anochronox — это нуар, черный юмор в больших количествах и "взрослый" подход к подаче истории. Детектив Слай Бутс сотоварищи похожи на стандартных спасителей Галактики в самую последнюю очередь. Будь сама Галактика поразговорчивее, она бы сразу высказалась против таких спасителей. Остряком и неудачником Бутсом, к примеру, руководит кристально чистая жажда наживы; в масштабные передряги с взрывами планет он попадает совершенно случайно. Престарелый ученый муж Грумпос со слегка "покосившейся крышей" славен умением заговорить любого до полусмерти (мини-игра "Набери в грудь побольше воздуха" прилагается). Робот PAL-18 осознал себя как личность, и с тех пор регулярно спорит с хозяином, отказывается подчиняться и по личным соображениям уходит в оппозицию. Также в команде опальная астрофизичка, убийца из трущоб и спившийся супергерой. Но настоящее достижение в деле создания играбельных персонажей — Демократус. Вообще-то Демократус — это планета, уменьшенная собственным высокотехнологичным населением до метрового диаметра по соображениям безопасности (такую маленькую планету не найдут захватчики!). Планета эта теперь сопровождает Бутса в его походе, так решил болтливый до ужаса парламент Демократуса, а значит и все население планеты, ведь на Демократусе, как не трудно догадаться, абсолютная демократия. Временами правительство планеты связывается с Бутсом по громкой связи и объявляет результаты очередного всепланетного голосования. В качестве вооружения используется орбитальная защита планеты. А с виду — планета, как планета, с атмосферой, осью вращения и спутниками, просто очень маленькая и живут на ней любители решать голосованием те вопросы, которые и решать-то не надо.

Из сказанного: "Мы не голосовали за твою смерть! Мы голосовали за то, что тебе не стоит жить!". Обычное общение обитателей Демократуса.

Не на первом месте, потому что: некоторые товарищи детектива Бутса — ребята несимпатичные. Нуар-стилистика обязывает!

2. Planescape: Torment. Неадекватное братство



Эта ролевая игра вышла в конце 1999, а профильные журналисты до сих пор затрудняются при заполнении графы "Похожие игры", когда решают про нее написать. Такого не было раньше, нет и теперь. Достоинств не счесть, и один из них — недостижимый уровень проработки персонажей. Сеттинг гениален, диалоги великолепно написаны и несут особую ценность для прохождения, отличная музыка и другие достижения оставим на другой раз. Если кратко: персонажи уникальны. Начнем с того, что все они, по-хорошему, должны наблюдаться у психиатра. Нет, это не они такие, это жизнь в Planescape такая. К тому же их отношения по большей части строятся на лжи, взаимном недоверии и прочих негативных эмоциях. А при определенном раскладе кое-кто из спутников возжелает придушить протагониста, безумно при этом хохоча. Главный герой по имени Безымянный страдает запущенной формой амнезии, он привык делать самому себе подсказки путем татуировок на собственном теле. Его самый лучший товарищ и спутник — летающий череп Морте, сквернослов, хам и задира. Когда подвернулась счастливая возможность, он сдал Безымянного с потрохами, но теперь пытается исправиться (вполсилы). Полукровка Анна отличается скверным нравом и роскошным кошачьим хвостом, она тайно влюблена в Безымянного, но о романтических встречах речь не идет, им бы не поубивать друг друга. Воин Даккон — вариация на шаолиньскую тему, он вооружен клинком из собственной воплощенной мысли. Даккон соблюдает стальные принципы, к жизни относится философски. Безымянный некогда спас его и легким обманом подправил его шкалу жизненных ценностей. Также у нас в команде колдун-параноик с постоянно горящим телом, ожившие доспехи со склонностью к суду над всеми без разбора, благочестивый суккуб (в этом мире и так бывает) и робот невообразимой конструкции. На отношениях с соратниками основана львиная доля игрового процесса в нетленной Planescape.

Из сказанного: "Слова, намазанные медом, привлекают самых опасных ос". Одна из сотни достойных цитирования фраз в игре.

Не на первом месте, потому что: почти всех членов команды Безымянного связывает или обман, или фанатизм, или темные планы.

1. Clive Burker's Jericho. Битва экстрасенсов



Игра, занявшая первое место, наглядно демонстрирует успешный процесс взаимопроникновения различных сфер массовой культуры. Она кинематографична, в ней звучит вполне самодостаточная музыка, а в сценарной основе — мощная литературная работа. Эксцентричный писатель и режиссер Клайв Баркер великолепно потрудился над сюжетом, миром игры и над персонажами. Команда "Иерихон" представляет собой отряд экстрасенсов-спецназовцев, отправленных на смертельно опасное задание по усмирению буйного Перворожденного, последствия неудачного эксперимента Творца всего сущего. В отряде служат шесть бойцов и в плане проработки, набора уникальных умений и индивидуальной тактики каждый из них заслуживает самого пристального внимания. Двух-трех ребят из "Иерихона" хватило бы на насыщенную, разнообразную игру. Командира, что характерно, зверски убивают еще в начале действа, и игрок управляет его духом, вселяясь в подчиненных. Например, в экстравагантную Черч с самурайским мечом и автоматом; недорезанных оппонентов она парализует и жжет магией. Или в боевого священника Роулингса в стильном плаще и с парой мощных пистолетов. Также в вашем распоряжении здоровяк Дельгадо с монструозным пулеметом и живущим в его теле ручным демоном. Девушка-снайпер Блэк может направлять пулю силой мысли. Джонс может брать под контроль обитателей темных измерений. Хрупкая на вид Коул замедляет время не хуже пьяницы Макса Пейна. Каждый персонаж имеет запоминающийся яркий облик, их хлесткие реплики здорово озвучены, к ним проникаешься искренней симпатией. Они оживают на экране монитора: спорят, ругаются вплоть до стрельбы, демонстрируют собственную манеру поведения всеми способами, от проявлений юмора до отчаяния. Несмотря на фантастический сеттинг, создатели показали героев с реалистичной стороны. И когда некоторые из них погибают, причем не при подвиге самопожертвования, а так, в мимолетной стычке, испытываешь бурю сильнейших эмоций.

Из сказанного: "А ведь было время, когда церковь отправила бы нас на костер...". Командир "Иерихона" о своем отряде.

На первом месте, потому что: каждый из них демонстрирует уникальную игровую механику. Клайв Баркер прописал образы так тщательно, что "Иерихон" готов без дополнительной подготовки выступить в экранизации или новеллизации. К этим ребятам успеваешь по-настоящему привязаться всего за десяток часов прохождения.

Алексей Корсаков

Видеоигры

Часть первая

Существует негласное правило, если речь идет о фильме, основанном на книге — сначала читаем, потом смотрим. Затем сравниванием, анализируем, думаем. Соблюдать это правило следует хотя бы потому, что если сделать наоборот, то, во-первых, читая книгу, перед глазами будут маячить лица из киноадаптации, во-вторых, львиная доля смысла, вырезанная из ленты, не будет восприниматься как нечто важное. Это ведь вырезанный материал — наверняка пустое. Лишняя информация, из-за которой книга становится такой толстой, что превращается в орудие убийства В-третьих, даже если книга лучше фильма, а так оно чаще всего и бывает, мы все равно влюбляемся в фильм. Просто потому, что он был первым. Залез в душу. Захватил воображение. А это неправильно, и убивает все самое хорошее, что может получить автор первоисточника — наши уважение, признательность, любовь.

Благо с видеоиграми все иначе. То ли от того, что психология восприятия иная, то ли от того, что игр основанных на книгах не так много. Культурный бэкграунд способен расширить понимание того, что до нас хотят донести. Смысл появляется там, где казалось, его нет. Простые вещи становятся сложными, многослойными. А сложные наоборот — простыми и понятными. Гармония — в этом вся прелесть.

Мы собрали несколько представителей интерактивных развлечений, так или иначе основанных на литературе или вдохновленных ею. Первая часть приключений по виртуальным страницам начинается.



Enslaved: Odyssey to the West и Путешествие на Запад

Я умру — ты умрешь



Путешествие на запад — роман вышедший из под пера писателя и поэта У Чэнъэна около 1570 года и являющийся одним из самых значимых и знаменитых произведений китайской литературной традиции. Это один из четырёх классических китайских романов наряду с "Троецарствием", "Речными заводями" и "Сном в красном тереме". Сюжет повествует о монахе Сюаньцзан, отправившемся в Индию для получения буддийских писаний. Отправился монах в долгое путешествие на запад не один, а в компании наделенных человеческими чертами героев: Обезьяны Сунь Укун, Свиньи Чжу Ба-цзе и людоеда Ша-сэн. На протяжении ста глав они проходят через серьезные испытания. И лишь в конце, вернувшись на родину с заветными сутрами, практически каждый участник паломничества достигает просветления. Однако свинья не смогла отказаться от низменных желаний. Получила по заслугам, в соответствии с духовным развитием — чистка алтарей с поеданием остатков жертвоприношений.

Ninja Theory переложили эту историю на современные реалии. Мир в игре разрушен войной с машинами, а вместо монаха со своей странной свитой нас знакомят всего с тремя действующими лицами: главным женским персонажем — Трип, и двумя мужскими — Манки и Пигси. Один человек, возомнивший себя богом, предположил, что в разрушенном мире не стоит больше искать реальное счастья, поэтому отныне счастье будет электронным. То есть ложным, ненастоящим, фальшивым. С чужой любовью, дружбой и псевдоверой. Троица спасает остатки цивилизации от рабства, уничтожая пирамиду "виртуальной радости".

Хоть Enslaved: Odyssey to the West и вольная интерпретация романа У Чэнъэна, связь и какое-то родство между ними проследить можно. Конечно, кроме того, что герои идут на запад. Персонажи борются со своими пороками — Манки учится быть верным и любить, несмотря на то, что ввязался в авантюру не по своей воле. Подавляет злость. Пигси уходит со сцены, понимая, что между Манки и Трип происходит нечто большее, чем дружба. Подавляет ревность. А Трип использует Манки в своих целях все экранное время. Исправляется только под конец, подарив Манки свободу от "ложного счастья". Возможно, заслуживает прощение за свои поступки. Троица находит смысл жизни, кажется, там, где нет ни смысла, ни жизни. Она находит просветление.

После окончания путешествия на запад, не найдется ли у вас минутка поговорить о боге?

El Shaddai: Ascension of the Metatron и Книга Еноха

Это история человека известного под 72 именами

Книга Еноха, написанная неизвестным автором в 1 веке до нашей эры от имени ветхозаветного патриарха Еноха, является псевдоэпиграфом. По какой-то причине, за милые глаза или за чистую душу, Еноха взяли на небо. Там он смотрел на картины грядущего конца света, постигал небесную механику, лицезрел восстание Сынов Божиих. Книга — его пророчества и видения. Книга Еноха не считалась каноничной в раннехристианском мире, но была довольно авторитетной. На нее косвенно намекает апостол Петр, ссылаются Климент Александрийский, Тертуллиан, Ориген, ее цитирует автор Послания Иуды. А теперь самое главное — забываем все, что вы только что прочли как страшный сон и запоминаем одно — неканоническое писание Книга Еноха посвящено скитаниям священника, который ищет семь падших ангелов.

Сюжет El Shaddai: Ascension of the Metatron рассказывает о том самом священнике, Енохе, ищущем ангелов. Ищет он их затем, чтобы предотвратить всемирный потоп и спасти человечество. Помогает ему в этом нелегком деле ни много ни мало Люцифер, существующий за гранью самого времени, и четыре Архангела. В итоге все у Еноха получается. Мир спасен, а люди способны делать собственный выбор. Все человечество идет по "правильной" эволюции.

Конечно El Shaddai: Ascension of the Metatron даже не вольный переклад апокрифа Ветхого Завета — скорее фантазия на тему. Серьезная, очень осторожная, балансирующая на грани. Не оскорбляющая ни чьих чувств, ни на что не претендующая, но имеющая право на существование. Хотя бы за божественное (вот где точнее слова не подберешь) графическое исполнение и такое же музыкальное сопровождение. Да и, постойте, здесь Люцифер пользуется мобильной связью. Чувствуете тонкость? Он на связи с Богом.

Наш следующий попутчик не знает сотовый Бога, зато знает, что такое Ад.



Dante's Inferno и Божественная комедия

Оставь надежду, всяк сюда входящий

Божественная комедия была написана итальянским поэтом Данте Алигьери в период между 1307 и 1321 годами. В 1321 году поэт умер. 14 лет работы, ум, талант, и усердие позволили появиться на свет одному из самых значимых произведений не только в итальянской литературе, но и в литературе всего мира. Сюжет рассказывает о путешествии Данте (протагонист — сам писатель) по девяти кругам ада, чистилищу и раю. Сопровождает героя Вергилий, поэт Древнего Рима, автор Энеиды. Движет Данте сила любви к Беатриче, а все путешествие это самопознание и нахождение своего бога. Путь от тьмы к свету.

"О мой поэт, — ему я речь повел, —
Молю Творцом, чьей правды ты не ведал:
Чтоб я от зла и гибели ушел,

Яви мне путь, о коем ты поведал,
Дай врат Петровых мне увидеть свет
И тех, кто душу вечной муке предал".

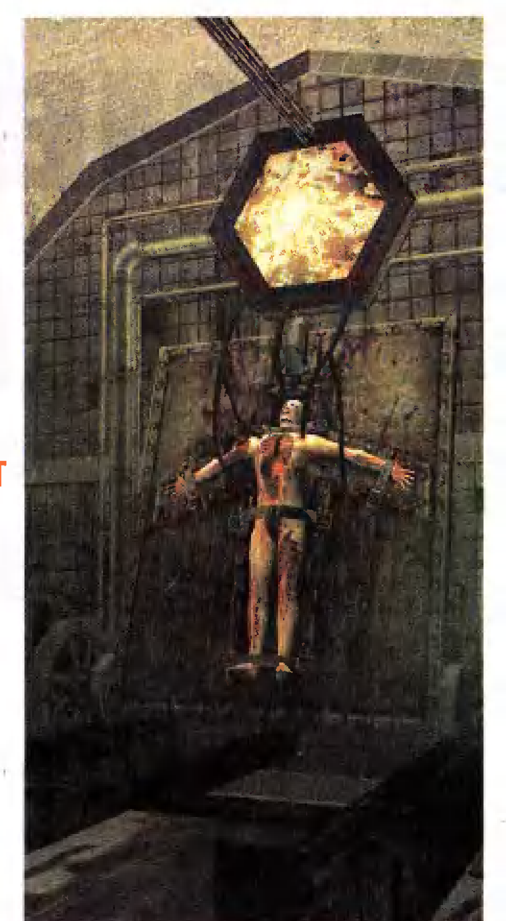
С книгой не все так просто, как может показаться на первый взгляд. Это очень сложное для понимания произведение, невероятно красиво написанное и способное сподвигнуть читателя на переосмысление жизни. Оно полно различного рода аллегорий и символизма. Оно отличается необыкновенно четкой и продуманной композицией. Не будьте обмануты названием. Средневековое значение слова комедия — произведение со счастливым финалом.

Страшно сказать, что сделали Visceral Games с игрой. За основу взяли концепцию ада, каким его описывает Данте Алигьери. Пришили самого Данте, убили его возлюбленную Биатриче, приставили в качестве проводника Вергилия и отправили убивать Люцифера. Собственно, все. Какая тут любовь, какой поиск себя — просто месть. Никакой смысловой нагрузки Dante's Inferno не несет, как и не представляет художественной ценности. И, в отличие от религиозной El Shaddai: Ascension of the Metatron, которая тихо вышла и никого не трогала, Dante's Inferno заявляла о себе, кричала и всячески привлекала внимание. Некоторых умудрилась оскорбить.

Но, хватит о религии. Давайте окунемся в страх неизведанного.



и литература



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth и Говард Филлипс Лавкрафт

Я в страхе огляделся — дом был пуст, и только смех слетал с незримых уст

Родившийся в 1890 году Говард Филлипс Лавкрафт не отличался крепким здоровьем. Но его жизнь была полна странных и удивительных событий. Отец Говарда пережил нервный срыв и был помещен в лечебницу, где скончался. В дальнейшем мать Говарда постигла та же участь. Лавкрафт успел жениться, попутешествовать. Он то активно переписывался с друзьями и молодыми авторами, то впадал в депрессию и вел отшельнический образ жизни. Роберт Блох, Огаст Дерлет, Фриц Лейбер своей писательской карьерой во многом обязаны Лавкрафту. Сам же Говард всегда оставался в тени. Публиковался в журнале Weird Tales (Таинственные рассказы). Самый крупный чек в 240 долларов получил за рассказ "Ужас Данвича". Переписывал и дописывал чужие работы за копейки. Позже это стало называться соавторством. В 1937 году писатель умер от рака кишечника. При жизни Говард не опубликовал ни одной книги.



Только после смерти Лавкрафта его работы оказывают огромное влияние на жанр ужасов в целом, и формирование целой культуры и нового жанра, где фигурирует психологический ужас неизведанного, в частности. Тому, что Лавкрафта все же заметили, во многом поспособствовал его друг Август Дерлет, основавший издательство Arkham House, где публиковал своего кумира и других мастеров, вроде Фрэнка Лонга. Говард Филлипс Лавкрафт это целая история, жанр, культура. Это тяжелые, грамотные, выверенные рассказы, пугающие своей красотой и содержанием. Пугающие страхом неизведанного.

Создатели Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth больше, чем просто поклонники творчества Лавкрафта. Они фанатеют, они уважают, они слепо повинуются великому и ужасному Ктулху. Игра пропитана душой писателя, содержит множество сцен из его рассказов, а все диалоги и тексты из-за своей таинственности лишний раз напоминают, в какой вселенной мы оказались. Разработчики ловко тасуют понятия "Тайный Орден Дагона", "Аркхемская лечебница". Используют приемы из рассказов "За гранью времен", "Кошмар в Ред-Хуке". Дословно цитируют "Морок над Инсмутом". Намекают на "Зов Ктулху", "Крысы в стенах" и "Шепчущий во тьме". Грамотно используют все, что когда-то нам подарил Лавкрафт. И не забывают рассказать свою историю по мотивам. Психологическую. Ужасную. Неизведанную.

Игру погубили сами разработчики. Она страшно забагованна, в ней зачастую неясно куда идти и что делать, и она чертовски сложная. Местами до маразма. По-дурацки расставленные чекпоинты нисколько не упрощают геймплей. Прокололась она и на том, что людей в теме, знающих и любящих творчество Лавкрафта, не так-то много. Половина прикоснувшихся к Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth близко не поймет сколько в ней всего заложено. Просвещенная аудитория оценила. Новая не спешила ознакомиться и проникнуться. А в России еще и локализация вышла отвратительной, не с точки зрения перевода текстов, но со стороны голосовой дорожки. Ситуация повторилась вновь — при жизни такие игры, как и рассказы никому не нужны.

Зато у кого точно нет проблем с популярностью, так это у Стивена Кинга.

Alan Wake и Стивен Кинг

Конец света маловероятен. Но всегда остается надежда

Родившийся в 1947 году Стивен Кинг — это самый богатый писатель за всю историю литературы. Уроженец Портленда Стивен Кинг — это книги, изданные суммарным тиражом в сотни миллионов экземпляров. Переживший страшную автокатастрофу Стивен Кинг — это романы и рассказы, переведенные на большинство языков мира. Известный как Ричард Бахман Стивен Кинг — это сотни экранизированных произведений. А ведь свои первые работы он хотел выбросить в мусорное ведро только потому, что издательства их отвергали. После издания "Кэрри" и получения чека на 2.5 тысячи долларов дальнейшая судьба Кинга была предопределена. Он пишет толстенные книги, с маниакальной точностью воссоздает быт простых американцев, дарит в равной степени умные и глупые рассказы, выбивает почву из-под ног философскими трудами и даже учит молодых авторов, как писать книги. Любит, поддерживает и развивает жанр ужасов, но только им не ограничивается. Он может написать скандальную "Ярость", повествующую о насилии в школе, а затем приняться за работу над фэнтэзи, превышающую по масштабу эпопею Толкина. Он может уничтожить мир в "Противостоянии", раскрыть человеческие пороки в "Нужных вещах", а потом взять, и написать жизненную "Рита Хейуорт и спасение из Шоушенка". Он может заставить нас плакать и смеяться, гневаться и удивляться. Стивен Кинг — настоящий живой культурный феномен.

Создатели Alan Wake вдохновлялись "Твин Пиксом", "Сумеречной зоной" и даже "Остаться в живых". Один из героев вечно бросается громкими именами, вроде Говарда Лавкрафта, Эдгара По. Рэймонда Чандлера, Эрнеста Хэмингуэя. Авторы ненавязчиво намекают на экранизации "Птицы" Дафны Дюморье и "Пролетая над гнездом кукушки" Кена Кизи. Радуют отсылками к "Черной дыре" и "Властелину колец". Неоднократно вспоминают свои предыдущие детища: Max Payne и Max Payne 2. Но самое главное то, что Alan Wake процентов на 80% чистый Стивен Кинг.

Центральная фигура — писатель (не поверите, но Стивен Кинг очень любит делать героями своих романов именно писателей). Место действия — маленький таинственный городок со страшной тайной (не поверите, но... да). Первое, что мы слышим запустив игру — Алан Вэйк цитирует Стивена Кинга. Преследующий Алана Вэйка агент ФБР Роберт Найтингейл в одной из сцен кричит: "Назад! Назад в камеру, Стивен Кинг!". Момент в доме с топором в дверях, и последующий комментарий Алана: "Стаки мог начать крушить дверь топором, как Джек Николсон в Сиянии", — отсылка к экранизации одноименного романа Кинга. Боже, здесь даже ракурс камеры один в один.



Огромное влияние на сценарий Alan Wake оказал роман Стивена Кинга "Мешок с костями", опубликованный в 1998 году. Маленький городок с тайной. Писатель в кризисный период жизни, имеющий несколько неопубликованных книг в ящике стола, на случай, если издательство затребует должное, а вдохновения нет. Странный дом, странное озеро. Тревожные сны, тревожные видения. Все это нашло место в Alan Wake и получило развитие. Отчего игрока не посещает чувство дежавю — он скорее получает удовольствие от того самого культурного бэкграунда.

Безусловно, не только это делает из Alan Wake Стивена Кинга на 80%. Игра пропитана фирменным настроением автора, обладает правильной атмосферой и никогда не раскрывает все карты. Ничего непонятно, над нами издеваются и обводят вокруг пальца. Стивен Кинг прекрасно использует страх неизведанного Говарда Лавкрафта. Когда мы не можем понять, чего бояться, страх становится еще сильнее.

Зачем читать, если можно не читать?

Читающего человека очень сложно удивить. Дело не в том, что он умнее всех или разбирается в любом деле. Отнюдь. Он не умнее и не разбирается. Но он пытается. И не останавливается на чем-то одном. Он мыслит и многое видит. Молчит и анализирует.

Это стена, отделяющая одних геймеров от других. Есть те, кто удивляется событиям BioShock: Infinite, прибывает в полнейшем очаровании от приема раскрытия личности убийцы в Heavy Rain и банально не понимает сюжет Alan Wake, от чего присваивает ему клеймо "наивысшего бреда". А кто-то читает Рэя Брэдбери, Курта Воннегута, Филипа Дика, Агату Кристи, на худой конец, и Стивена Кинга по соседству с Лавкрафтом. Смотрит на эти игры, смотрит на мнения и выводы широкой публики и недоумевает. То ли с ним что-то не так, то ли с окружающими. Там, где не поняли одни, поймут другие. Где в одном вагоне восторг и счастье, в другом — "я это уже видел" и "тема не развита".

Путешествуя по виртуальным просторам и натыкаясь на различные упоминания знакомых вам вещей, вроде книг, фильмов, людей — да чего и кого угодно, — вы испытываете колоссальное удовольствие. Не только от того, что вы это знаете. Но и от того, что авторы данной игры знают об этом не хуже вашего. Так кто же, в конечном счете, играет? Вы, или с вами?

На вопрос, вынесенный в подзаголовок, очень просто найти ответ. Звучит он так: "люди перестают мыслить, когда перестают читать". Изречение принадлежит крупнейшему французскому философу и писателю 18 века Дени Дидро.

На этом приключение по виртуальным страницам временно приостанавливается. Не спешите сходить, конечная остановка в следующем месяце. Устроим пикник, поговорим о беловолосом убийце нечисти, может, спустимся в метро. Не прощаемся. Играйте с умом и шикарных вам книг.

Александр Демидов

Символы эпохи: ноябрь

1980-е

Кошмар на улице Вязов

Дата выхода: 9 ноября 1984
Рейтинг IMDb: 7,5



В конце 80-х, благодаря выходу на экраны первой части "Пятницы, 13-е", в кинематограф пришла мода на молодёжные фильмы ужасов. В 1984-ом ныне легендарный Уэс Крейвен создал Джейсону Вурхису конкурента, который вскоре обогнал безумного убийцу в маске по популярности. История Фредди Крюгера отличается гораздо большей утончённостью и липкой, обволакивающей атмосферой потустороннего страха. В следующем году франшизе исполнится 30 лет, а мы всё ещё не припоминаем маньяка интереснее Крюгера. Если увидите во сне его когти, шляпу и полосатый свитер — готовьтесь к худшему.

Дух мщения

Дата выхода: 21 ноября 1986
Рейтинг IMDb: 5,4



Забытый, к сожалению, боевичок из 80-х, который можно назвать предтечей "Призрачного гонщика" и множества игровых франшиз. Главный герой (в исполнении Чарли Шина) — парень, который погиб во время принудительных гонок, устроенных бандой подонков. Он восстаёт из могилы и мстит за свою смерть. Вот и весь сюжет. Сейчас такая простота кажется глупостью, а тогда это было вполне в духе времени. Ведь главное в боевике — эстетика и экшн, а уж с этим у "Духа мщения" всё в порядке. Погони, аварии, взрывы, саундтрек от Оззи Осборна, Бонни Тайлер и Billy Idol, кожа и заклёпки — всё в духе эпохи!

Бегущий человек

Дата выхода: 13 ноября 1987
Рейтинг IMDb: 6,5

Снятый по мотивам романа Стивена Кинга фильм в итоге оказался пересказом романов Роберта Шекли "Десятая жертва" и "Премия за риск", посему оставил недовольными обоих великих писателей. Зрителей,



впрочем, это совершенно не расстроило, потому что "Бегущий человек" — один из самых неординарных, зрелищных и атмосферных боевиков своего времени. Забудьте об изяществе первоисточника, в этом фильме правит бал Арнольд Шварценеггер, который, как всегда, непобедим!

Лучшие из лучших

Дата выхода: 10 ноября 1989
Рейтинг IMDb: 6,0



Один из лучших фильмов о восточных единоборствах, где воедино переплелись глубокий спортивный дух и сюжет, полный личных для героев мотивов. Всем поклонникам "Кикбоксёра" и "Кровавого спорта" обязательно смотреть. Кино также примечательно присутствием на одной из главных ролей Эрика Робертса, для которого подобные фильмы очень нехарактерны.

Space Quest 2: Vohaul's Revenge

Дата выхода: 16 ноября 1987
Рейтинг Gamerankings: 70,00%



Вторая часть уморительных похождений самого героического уборщика Галактики — Роджера Вилко. Пример классического сиквела, где графика стала лучше, головоломки сложнее, а юмор чуточку смешнее. Очень хочется, чтобы у кого-нибудь из старой гвардии издателей и разработчиков дошли руки до переиздания всей серии Space Quest. Самые смешные образчики приключенческого жанра нашего времени даже рядом не стояли с этой великой франшизой.



Чужой 4: Воскрешение

Дата выхода: 6 ноября 1997
Рейтинг IMDb: 6,2

Ортодоксальные фэны "Чужого" любят ругать квадриквел за всё подряд — отличную от первых трёх частей атмосферу, другой подход к съёмке, запутанный сюжет и вообще за то, что этот фильм продолжает, казалось бы, завершённую историю. Как обычно в таких случаях, обратную сторону — шикарный визуальный ряд, неповторимую стилистику, притягательную мерзость — решили не замечать. Игнорировать 4-ую часть "Чужого" — себе дороже. Не пропускайте это произведение искусства.

1990-е

Лестница Иакова

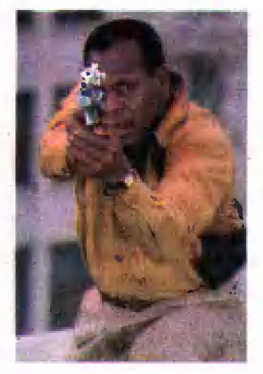
Дата выхода: 2 ноября 1990
Рейтинг IMDb: 7,5



Гениальный хоррор, известный игрокам прежде всего как прародитель серии Silent Hill. Konami позаимствовали отсюда параноидальную сюрреалистическую атмосферу, заигрывания с реальностью и один из самых отвратительных и пугающих хоррор-приёмов — судорожные подёргивания конечностей. А Double Helix Games (разработчики SH: Homecoming) вообще выдрали из фильма несколько цельных кусков. Так что если вы любите Silent Hill, это кино непременно должно быть в вашей коллекции. Если нет — всё равно, потому что это один из самых оригинальных фильмов ужасов на планете.

Хищник 2

Дата выхода: 19 ноября 1990
Рейтинг IMDb: 6,1



Во второй части создатели "Хищника" перенесли действие из зелёных джунглей в каменные, а на место Шварценеггера поставили замечательного Дэнни Гловера. Критики почему-то картину не оценили, несмотря на гораздо более развитый сюжет и весьма насыщенное действо по сравнению с первой частью. Но мы с вами и так знаем, что доверять критикам — большая ошибка. Смотреть нужно обязательно оба фильма, каждый из них хорош по-своему.

Дракула

Дата выхода: 13 ноября 1992
Рейтинг IMDb: 7,4



Оскароносный шедевр о самом известном вампире всех времён и народов. Коппола собрал все варианты истории о Дракуле и сделал свою особенную интерпретацию, эстетскую, визионерскую, постмодернистскую, невероятно атмосферную. Переплюнуть это кино вряд ли возможно. После него практически любые романтично-мистические фильмы о вампирах смотрятся серо и уныло.

Двойной дракон

Дата выхода: 4 ноября 1994
Рейтинг IMDb: 3,4



Экранизация легендарного NES-хита, где в главных ролях снялись сами Роберт Патрик и Марк Дакаскос! Конечно, ничего особенного из себя этот фильм не представляет — обычный весёлый детский боевичок с дешёвыми спецэффектами и неплохими рукопашными схватками. Но мы ведь смотрим такое кино не ради каких-то изысков, верно? Если вы скучаете по эпохе NES и своему детству, "Двойной дракон" сможет вернуть вас туда на полтора часа.

Человек-паук

Дата выхода: 19 ноября 1994
Рейтинг IMDb: 7,8



В ноябре 1994-го начался один из лучших мультсериалов в истории человечества. Мальчишка, который не смотрел в 90-х "Человека-паука", не достоин звать себя мужчиной. Здесь воедино сплелись чудеса технологий традиционной мультипликации и компьютерной графики, захватывающие сюжеты и великолепная постановка. Питер Паркер исправно отработал 5 сезонов и ушёл на покой после эпического финала. Критиканы "Человека-паука" все 90-е напролёт делали выпады в адрес "тупого американского мультика, который учит плохому". На своём примере автор этих строк может сказать — "Человек-паук" развивает моральные качества ребёнка в лучшую сторону сильнее, чем какой-либо из мультфильмов вообще. Если у вас есть или скоро будет маленький сын, обязательно

приобщите его к "Человеку-пауку". По-настоящему полезно смотреть только этот мультсериал о Питере, фильмы — уже совсем не то.

Звездный десант

Дата выхода: 4 ноября 1997
Рейтинг IMDb: 7,1



Великолепный милитаристский и в то же время антивоенный боевик великолепного Пола Верхувена! Редкое сочетание взаимоисключающих факторов, давшее взрывное сочетание. Каждый любитель экшена найдёт здесь для себя как МОЧИЛОВО, так и пищу для ума. К сожалению, из-за мочилова фильм получил высокий возрастной рейтинг и провалился в прокате, потому вторая часть была снята за бесценок и получилась чудовищной, а третья (очень неплохая!) уже никому оказалась не нужна. Если вы пропустили "Звёздный десант", хватайте под мышку роман-первоисточник за авторством Роберта Хайнлайна и бегом пересматривать! "Вперёд, обезьяны! Или вы хотите жить вечно?"

Смертельная битва 2: Истребление

Дата выхода: 21 ноября 1997
Рейтинг IMDb: 3,4



После успеха великолепной киноверсии Mortal Kombat вопрос о продолжении не стоял. Увы, у фильма не сложилось примерно... всё. "Аннигиляция" потеряла по пути к релизу солидную долю бюджета, режиссёра Пола Андерсона, актёров Кристофера Ламберта и Криса Касамассу. Из-за урезания бюджета и сжатия сроков фильм пришлось сократить, что у создателей получилось плохо. Многие сценарные линии остались в виде мелких огрызков, потрясающие рукопашные схватки скукожились до пятнадцатисекундных стычек (всё равно потрясающих), ну а основной сюжет в итоге оказался ещё проще игрового. Всё, что осталось у фильма — это громкое название, вышеупомянутые драки и, без преувеличения, легендарный саундтрек. Эти плюсы позволили оплёванной всеми подряд "Аннигиляции" окупиться в прокате и даже принести немного денег. Увы, этого было недостаточно, чтобы начать снимать полноценную третью часть, так что нам остаётся только ждать заведомо устрашающий перезапуск серии от Кевина Танчароэна.

Конец света

Дата выхода: 16 ноября 1999
Рейтинг IMDb: 5,6



Очень тёмный и мрачный фильм, знаменующий собой конец (как оказалось, временный) старого боевика. В этом фильме мы впервые видим Шварценеггера в роли ненавидящего себя опустившегося мужика, потерявшего всё и желающего покончить с собой. И он бы это сделал, если бы не ввязался в историю с девушкой, которую желает найти сам Сатана, чтобы родить от неё наследника и начать Апокалипсис. Фильм получился не без изъянов, но всем недочётам при желании можно найти объяснение. Атмосфера и подача здесь куда ценнее — это тяжёлое, грязное, суровое кино, которое хоть и завершается хэппи-эндом, но таким, что он не особо радует. Уникальный фильм, особенно для Арнольда.

Road Rash

Дата выхода: 19 ноября 1992
Рейтинг Gamerankings: 80,00%



В этом году исполняется 21 год лучшей мотоаркаде всех времен и народов. Сколько воды утекло с тех пор, как мы гоняли на мотоциклах по осенней Америке и лупили компьютерных соперников по лицу битами, а до сих пор ничего лучше не выходило. Серия Road Rash уникальна в своём роде не только геймплеем, но и тем, что ВСЕ понимают необходимость её возрождения, однако никто за это не берётся. Точнее, не брался. Следующий год может стать праздничным для всех, кто ещё не забыл игру. Прямо сейчас две разных команды разрабатывают две игры "по мотивам". Одна (Road Redemption) делается фанатами и выглядит пока не очень внятно. Вторую со своей студией разрабатывает Дэн Гейслер, дизайнер оригинальной серии, и его проект называется Hard Rider: Back in the Saddle. Что победит — фанатский энтузиазм или рука мастера — узнаем, надеемся, скоро.

Tekken

Дата выхода: 8 ноября 1995
Рейтинг Gamerankings: 75,00%



Начало культового файтинга, всегда совсем чуть-чуть уступавшего Mortal Kombat и Street Fighter. Tekken — компромисс для тех, кому MK кажется слишком просто устроенным, а SF — переусложнённым. В Tekken можно достаточно успешно играть как с помощью button mashing, так и разучивая длинющие комбинации. Главная фишка серии в том, что на каждую из кнопок геймпада подвешено управление одной из частей тела персонажа, а на шифты можно назначать различные дополнительные действия. Научившись всё это использовать, можно проворачивать головокружительные действия. Первая часть в этом плане далека от эталонной третьей, но играть в неё тоже очень интересно.

Half-Life

Дата выхода: 19 ноября 1998
Рейтинг Gamerankings: 94,02%



После 19-го ноября 1998-го шутеры уже не были прежними. Half-Life стала ярчайшим прорывом, ориентиром для абсолютного большинства разработчиков игр на годы вперёд. Перечислять все инновации, что привнесла в жанр Valve, глупо — практически все современные шутеры работают на механике Half-Life, разбавленной собственными идеями. Если вы не до сих пор не играли в Half-Life, то мы даже не знаем, что сказать.

Thief: The Dark Project

Дата выхода: 30 ноября 1998
Рейтинг Gamerankings: 89,41%



Первая игра в культовой серии стелс-экшнов о воре Гаррете, позже не выдержавшей конкуренции со стороны Hitman и Splinter Cell. Thief был первой игрой, где убийство охранника могло быть наказано геймовером, что для 1998-го казалось невероятно смелым решением. Действие серии Thief происходит в фэнтезийном мире, а это значит, что отмычка здесь — самое продвинутое техническое средство. Потому при игре за Гаррета приходится использовать свою ловкость и сообразительность активнее, чем играя за 47-го или Фишера. После триквела серия ушла на покой, но в следующем году будет перезапущена, что нас очень радует. Лысый киллер и харизматичный супершпион вернулись с триумфом, пора и вору показать себя!

Unreal Tournament

Дата выхода: 30 ноября 1999
Рейтинг Gamerankings: 93,57%



Когда-то давным-давно у серии Unreal был сюжет. Но мультиплеер этой игры оказался настолько крут, что перерос в отдельную игру, ставшую извечным конкурентом гениального Quake III (вышедшего на 3 дня позже), а сюжетную часть все забыли. Quake III — это ультраскоростные шахматы, Unreal Tournament — МЯСО. Возможность тонко настроить все игровые параметры давала много вариантов развития событий на карте, но UT оставался залихватским экшном при любых настройках. Изначально Epic Games, вдохновлённые успехом серии, планировали поставить её на поток, как спортивные симуляторы, но в итоге UT затих после третьей части. Возвращение в 2007-ом не стало триумфальным. Сейчас Unreal Tournament пользуется популярностью и уважением, однако славные времена уже позади.

Planescape: Torment

Дата выхода: 30 ноября 1999
Рейтинг Gamerankings: 90,63%



Гениальнейшая ролевая игра, авангардное фэнтези, произведение искусства ручной выделки, неповторимая вещь. По степени величия Planescape: Torment находится рядом с Fallout, но сравнивать их не стоит. Fallout брал геймплеем, а эта игра уникальна сюжетом, полностью понять который сможет только действительно умный человек. Что касается геймплея, то это была одна из первых игр, где большую часть острых ситуаций можно было уладить словом (задолго до Mass Effect и прочих современных RPG). Planescape: Torment — законченное произведение, но сейчас готовится "духовный наследник" великой игры под названием Torment: Tides of Numenera, создаваемый теми же людьми.

2000-е

24 часа

Дата выхода: 6 ноября 2001
Рейтинг IMDb: 8,4



Шпионский сериал, подаривший кинематографу множество специфических приёмов типа "картинка-в-картинке" и массу острых сюжетов на тему борьбы с терроризмом. Тихо и незаметно он стал одним из самых цитируемых в игровой индустрии, а разработчиков Splinter Cell: Conviction впечатлил настолько, что они почти превратили Сэма во второго Джека Бауэра (главный герой сериала).

Ведьмак

Дата выхода: 9 ноября 2001
Рейтинг IMDb: 3,2



В 2001-ом на экраны вышел одновременно фильм о ведьмаке Геральте и сериал из 12 серий. Всё это было снято одним и тем же режиссёром и сыграно одними и теми же актёрами. Что сказать.... Ужать всю вселенную книжной серии в хронометраж сериала (и уже тем более двухчасового фильма), разумеется, не удалось, поэтому сюжет лент получился скомканным. Подбор актёров и их игра и того хуже. Даже отличный артист Михаил Жебровский в роли Геральта смотрится обычным небритым пьяницей, что уж говорить об остальных. Тем не менее, кино имеет свои достоинства — например, достоверно переданную атмосферу первоисточника со всей его жестокостью и грязью (как в буквальном, так и в переносном смыслах). Пан Сапковский экранизацию своего детища невзлюбил, ну а фанатам выбирать пока не приходится. Кино может вам понравиться, может оттолкнуть, но игровая серия, безусловно, намного лучше.

28 дней спустя

Дата выхода: 1 ноября 2002
Рейтинг IMDb: 7,6



Сильнейшее в новом веке высказывание на тему зомби-апокалипсиса. К типичной формуле (все кругом превратились в зомби, группы выживших пытаются убраться из кишащего живыми мертвецами ада) создатели фильма добавили глубокий подтекст, безжалостно изобличающий моральную деградацию современного человечества. Популярнейший нынче телесериал "Ходячие мертвецы" — прямое развитие идей "28 дней спустя".

Во имя короля: История осады подземелья

Дата выхода: 3 ноября 2006
Рейтинг IMDb: 3,7



Самый дорогой фильм нашего ненаглядного Уве (бюджет — аж 70 000 000 долларов), снятый по мотивам Dungeon Siege, даже можно смотреть без особого отвращения (наравне со снятым им же Far Cry). Да, здесь масса нелепостей, художественная работа порой вызывает искреннюю жалость, но если не придираться, то получается вполне неплохая калька с "Властелина Колец". Джейсон Стэтхэм, Рон Перлман, Рэй Лиотта и многострадальная Кристанна Локен всё же принесли в фильм немного положительных моментов. Фанатам игры, правда, ловить тут особо нечего. Сиквел снимался с, ни много ни мало, Дольфом Лундгреном в главной роли, а в этом году должна выйти третья часть, которую мы, честно говоря, смотреть уже побаиваемся.

Counter-Strike

Дата выхода: 8 ноября 2000
Рейтинг Gamerankings: 89,20% (официальная версия)



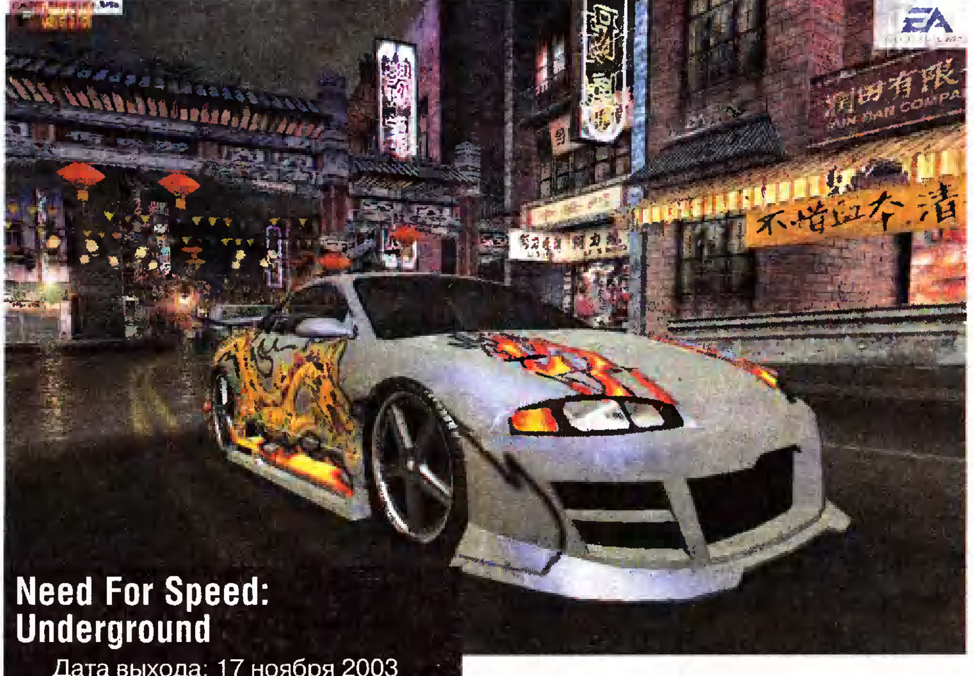
Ноябрь 2000-го года — выход первой версии самой популярной среди школьников и учащихся среднеспециальных учебных заведений игровой модификации наряду с DotA. Став серьёзной киберспортивной дисциплиной, CS так и не переплюнула по духу Quake III и Unreal Tournament, но привлекла гораздо больше народу за счёт простоты и доступности. CS 1.6 идёт на любом калькуляторе с монитором, управляется десятком клавиш и поэтому даже если вы ненавидите CS, вы всё равно в неё играли хотя бы пару раз.

Hitman: Codename 47

Дата выхода: 19 ноября 2000
Рейтинг Gamerankings: 73,65%



Начало похождений легендарного лысого киллера 47-го, созданного в лаборатории. Hitman внёс в жанр стелса социальный элемент — здесь нужно не прятаться по углам, а теряться в толпе и переодеваться во вражескую одежду, выдавая себя за "своего". Уже в первой части была некоторая нелинейность. При большом желании Codename 47 можно было пройти как обычный шутер, но игра для этого не приспособлена — слишком много врагов, слишком неудобно стрелять, да и некрасиво. Игра одной из первых использовала раннюю систему Ragdoll-физики, поэтому трупы здесь часто устраивали сумасшедшие пляски и застревали в окружении. Так что стелс становился выбором каждого, кто действительно хотел пройти игру. В последующих частях она окончательно сформировала стиль, сделавшись культовой.



Need For Speed: Underground

Дата выхода: 17 ноября 2003
Рейтинг Gamerankings: 82,29%

После того, как последняя классическая NFS (Hot Pursuit II) была признана неудачной, серия решила уйти в Underground. NFSU — это классическая история о парне, который зарабатывает авторитет и деньги, участвуя в уличных гонках. Полиция в Underground отсутствует, есть только сияющий неоновыми огнями город, убойная музыка и крутые машины, снующие среди унылого гражданского трафика. Underground, хоть и стянувшая немало у фильма "Форсаж", создала моду на стритрейсинг в играх, ввела в обиход понятия "тюнинг" и "дрифт" и сделала Nissan Skyline GT-R 34 самым известным автомобилем тех лет.

Aquanox

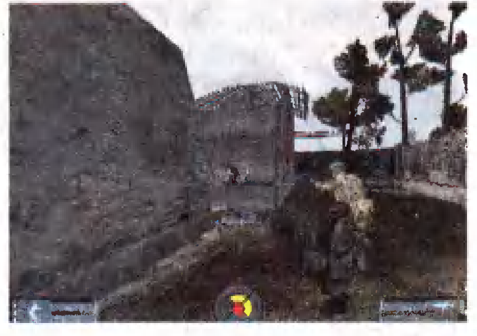
Дата выхода: 19 ноября 2001
Рейтинг Gamerankings: 65,47%



Абсолютно уникальная научно-фантастическая игра, представляющая собой нечто вроде космосима, только под водой и в соответствующей стилистике (вместо планет — подводные города, вместо кораблей — футуристические подводные лодки). Убойный саундтрек и красивейшая графика, впрочем, не смогли перевесить недостатки, среди которых недостаточно проработанное развитие персонажей и сложность в освоении. После второй части серия умерла, что весьма прискорбно. Эта игра опередила своё время. В наши дни её бы назвали великолепным экспериментом и осыпали наградами.

Tom Clancy's Ghost Recon

Дата выхода: 13 ноября 2001
Рейтинг Gamerankings: 82,15%



Rainbow Six сформировала жанр тактических шутеров, а Ghost Recon спустя 3 года вывел его на свежий воздух и добавил масштаба. В отличие от "Радуги 6", здесь планирование миссии и её исполнение одинаково важны. В Ghost Recon можно переключаться между бойцами созданного подразделения и отдавать команды, а также "прокачивать" персонажей и оружие. Тотальный реализм возвёл Ghost Recon на высшие места в рейтингах самых хардкорных игр. Современные игры этой серии — просто детские шалости по сравнению с первой частью.

Gothic

Дата выхода: 23 ноября 2001
Рейтинг Gamerankings: 79,35%

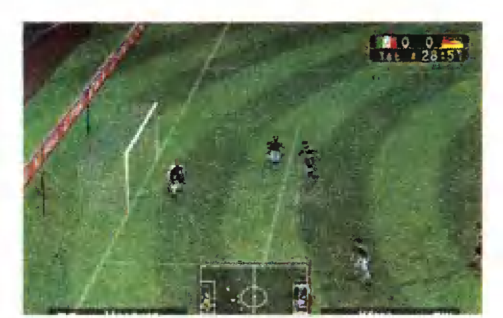


В ноябре 2001-го на мировой рынок вышла первая часть лучшей игровой серии в специфическом стиле "немецкая RPG". "Готика" показала нам, как должен выглядеть игровой мир, в который действительно хочется погрузиться без остатка. Это очень уютная игра, и если вы сумели принять все её неоднозначные черты, то потом вас уже за уши не оттянешь.

Pro Evolution Soccer

Дата выхода: 23 ноября 2001
Рейтинг Gamerankings: 91,69%

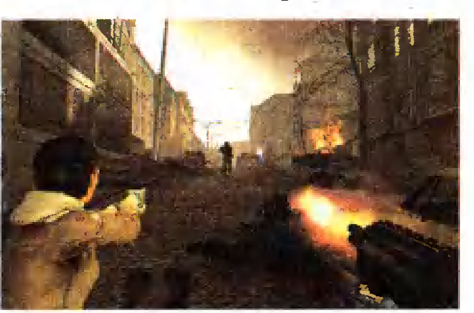
Первая часть футбольного симулятора, вышедшая только на PlayStation и сразу же составившая конкуренцию FIFA, несмотря на ужасающую ситуацию с лицензиями и звуком. Гениальная анимация и увлекательный



геймплей были уже здесь. Лучшие годы PES пришлись на середину 2000-х, ну а до чего докатилась серия к 2013-ому, вы можете прочитать в этом номере. Если вкратце — кое-что со времён первой части почти не изменилось.

Half-Life 2

Дата выхода: 16 ноября 2004
Рейтинг Gamerankings: 95,48%



Так уж получается, что обе части Half-Life попадают в одну ретроспективу. Всё, что сказано о первой, можно смело умножать в несколько раз, и вы получите HL2. Новый подход к подаче сюжета и созданию вселенной, невероятная графика и снова безоговорочная победа над старорежимными шутерами, среди которых, к несчастью, оказался и великий Doom 3. HL2 оказалась так хороша, что сами Valve уже почти 10 лет не могут закончить начатую ей историю.

Rayman Raving Rabbids

Дата выхода: 14 ноября 2006
Рейтинг Gamerankings: 77,15%

Трудно поверить, но ИМ в этом году уже 7 лет. Пора идти в первый класс! Хотя трудно представить, что может натворить в школе бешеный кролик с вантузом, постоянно заполошно орущий "БААААААААААААА-АААААААААААА-АА!!!!!!!!!!!!!!!!!"

Роман Бетеня



World of Warcraft

Дата выхода: 23 ноября 2004
Рейтинг Gamerankings: 91,89%

Самый популярный онлайновый наркотик на планете, на долгие годы подавивший всех существующих и потенциальных конкурентов. После достижения пика популярности в 2010-ом, WoW с каждым годом теряет всё больше подписчиков, и это, мы считаем, хорошо. Несмотря на всё великолепие игры, пора онлайновому рынку получить нового лидера, тем более что сейчас существует немало гораздо более интересных игр.

Новости кино: осенняя хроника

Никуда, похоже, от них не деться, не утаиться и не проигнорировать их никак. При подготовке информационно-новостного среза за прошедший месяц неизбежно упираешься трудовым игрожурским носом в них, в новости из Далекой Галактики. Да мы и рады. А ведь работа над новыми "Звездными войнами" началась совсем недавно! К тому же почти вся та лавина слухов и домыслов о процессе съемок носит совершенно неофициальный характер, и ни к чему не обязывает ни студию Микки Мауса, ни, тем более, старину Лукаса. Недавно зубастый икран принес на хвосте сплетни о прошедших переговорах между командой новых "Звездных войн" и ветераном жанра Харрисоном Фордом. Теперь появление на экране проходимца Хана Соло — вопрос решенный. По слухам, актер предъявил немалые требования к студии, он, в частности, выбил из продюсеров обещание снять-таки пятый фильм об Индиане Джонсе. Голливудские воротилы, в свою очередь, заставляли Форда расписаться кровью в контракте сразу на несколько фильмов из франчайза Star Wars. Переговоры закончились обоюдным согласием, жертв нет. Насколько достоверна информация, покажет неумолимое время. Радует одно: работы ведутся, Сага продолжается.

За старую гвардию Голливуда вообще не устаешь радоваться: те же люди, которые снимали кино нашего детства золотого, как и в те далекие времена находятся в трудах праведных и готовятся удивлять нас результатами. Так, Тим Бертон подтвердил свое намерение снять сиквел "Битлджюса". Первый фильм о нелегком быте привидений вышел в конце 80-х и заслуженно обрел культовый статус. Бертон пригласил для работы над сценарием популярного писателя Сета Грэм-Смита, автора нескольких бестселлеров в модном жанре "мэш-ап" (сочинения на манер "Му-му и Человек-волк", то есть классические тексты плюс фэнтези, фантастика и хоррор). Возможно появление в новом фильме и актеров из оригинала. Джина Девис высказалась примерно так: "Я снимусь в продолжении "Битлджюса", если Бертон сможет объяснить зрителю, почему призраки постарели".





Уж лучше бы узнала у Харатьяна, как вообще никогда не стареть... А если честно, то лично нас бы больше порадовали известия о возвращении Бертона в мир Готем-Сити; после реалистично-психологической трилогии Нолана было бы здорово увидеть вновь готическую сказку о Темном рыцаре и подивиться стилистическому контрасту. Другой любитель страшных фантазий, Гильермо Дель Торо, сел за написание сценария для продолжения "Тихоокеанского рубежа". Причем продюсеры до сих пор недовольно морщатся, вспоминая американский прокат первого фильма. А Гильермо уже весь в работе, он даже не дождался заключительных цифр о кассовых сборах первого "Рубежа". В плотном режиссерском графике мексиканца значатся еще ужастик "Штамм" об антигламурных вампирах (первоисточником стал его же роман-трилогия "Штамм" в соавторстве с Чаком Хоганом) и триллер "Пик призраков". Очередной необычный проект вынашивает умница Роберт Земекис ("Назад в будущее", "Экипаж"). Основанный на реальных событиях "Марвенкол" расскажет историю художника Марка Хогенкампа, который был зверски избит уличными хулиганами. Денег на дорогостоящее лечение травмы мозга у художника не было, и, чтобы восстановить координацию движений, Марк выстроил в квартире игрушечный город Марвенкол. Для терапии и тренировок герой фильма населил город различными персонажами и проводил с ними регулярные игры. Затем художник стал снимать жизнь Марвенкола на фотокамеру, и в итоге его снимки попали в художественную галерею Нью-Йорка. Не исключено, что сначала Земекис снимет экранизацию книги Кейта ДиКамилло "Удивительное путешествие кролика Эдварда", о живой детской игрушке со скверным характером.

Еще одна неординарная личность — Клайв Баркер — прославился в первую очередь на ниве литературы. К тому же он известен как кинорежиссер и автор отличных сценариев для видеоигр (Clive Burker's Undying и Clive Burker's Jericho). Так вот, Баркер намерен снять ремейк своего собственного творения "Восставшие из Ада". Ужастик о принудительном пирсинге и прочих демонических забавах увидел свет в 1987 и обрел немалую популярность. За ним вышло аж восемь продолжений, большинство из которых хорошо подошли бы для ограниченного проката в Пекле, чтобы души грешников мучились за просмотром. Баркер пишет сценарий и намерен сесть в режиссерское кресло. Не знает покоя и неутомимый Джеки Чан. В своем новом комедийном боевике "Розыск пропавших без вести" он снимется в дуэте с Шоном Уильямом Скоттом (Стифлер из "Американского пирога"). Основная идея фильма принадлежит именно Джеки. Рассказ пойдет о поисках некой исчезнувшей личности, превратившихся в опасное путешествие из Сибири в Гонконг. Стоит вспомнить, что работа в дуэте с другим комиком — Крисом Такером в "Часе пик" — стала для Джеки неимоверно успешной во всех планах. А Шон уже успешно снимался в паре с такими экшен-звездами, как Дуэйн Джонсон и Чоу Юнь-Фат. Режиссировать проект будет Сэм Фелл, снявший великолепные полнометражные мультфильмы "Смывайся" и "Паранорман". Сэм решил попробовать себя на поприще игрового кино, и мы искренне желаем ему успеха.

Старикам везде у нас почет, но и молодым везде дорога, советский принцип вполне подходит и для Голливуда. Южноафриканский режиссер Нил Бломкамп, потрясший мир своим успешным "Районом №9" и чуть менее успешным "Элизиумом", работает над фантастикой "Чаппи". Новый фильм талантливого сверх меры Бломкампа расскажет о роботе Чаппи, втянутом в криминальную авантюру. Кроме робота, мы увидим на экране Сигурни Уивер и Хью Джекмана. Актер яркого типажа Джош Бролин (молодой агент Кей в "Людях в черном 3") с большой долей вероятности снимется в грядущем "Мире Юрского периода". Маэстро Стивен Спилберг восседает в мягком кресле продюсера, а от успеха нового фильма о динозаврах зависит появление на свет новой трилогии.

Несколько неожиданно пришли вести о находящемся в разработке продолжении боевика "Падение Олимпа". Кино это получилось неплохим, в меру динамичным, но харизма Джерара Батлера там соседствовала с множеством сценарных дыр и логических натяжек. Тем не менее, фильм собрал неплохую кассу и продолжению — быть! На этот раз страсти перенесутся в Великобританию, а называться фильм будет "Падение Лондона". Террористы атакуют столицу Англии во время церемонии похорон высокого чиновника. Так, глядишь, к третьему фильму и до Мавзолея доберутся... Актеры из оригинала, в том числе Аарон Экхарт и Морган Фримен, появятся на фоне Биг Бена.

Впрочем, не всегда в современном мире кино кассовые сборы решают всё. Летний фэнтезийный блокбастер "Орудия смерти: Город костей" с треском провалился при немалом бюджете. Но правообладатели бренда приняли волевое решение снимать вторую часть! При анализе причин краха светлые головы из Фабрики Грез пришли к справедливому выводу, что не стоило снимать первый фильм с "детским" рейтингом. Ведь основные поклонники книги-первоисточника — люди в возрасте от 30 до 40 лет, и они ожидали увидеть отнюдь не очередного Гарри "Шрама" Поттера.



Биографическое кино в наше сложное время продолжает, к счастью, попадать на большие экраны. Своей очереди дождалась биография великого певца Фредди Меркьюри. Его воплотит на экране Бен Уишоу (звезда исторического триллера "Парфюмер: История одного убийцы"). О назначении актера на роль тепло отозвались сами музыканты группы Queen. Ранее на роль Фредди претендовал комедиант Саша Барон Коен, а он, к слову, очень похож на Меркьюри внешне.

Пятый сезон увенчанного лаврами телесериала "Ходячие мертвецы" выйдет на экраны в 2014. По последним статистическим данным, сериал уже больше года является самым популярным телепроектом для взрослой аудитории. Первая серия четвертого сезона стала самым рейтинговым телешоу, не связанным со спортом, за всю историю кабельного телевидения планеты Земля. Роберт Киркман, автор комикса, с которого всё начиналось, задумал меж тем сериал-ответвление, или, как нынче принято говорить — спинофф. О чем там пойдет речь, пока неизвестно, но тема человеческих отношений на фоне зомби-апокалипсиса далека от истощения. А все геймеры цивилизованного мира замерли в ожидании второго сезона великолепных видеоигр от студии TellTale. В общем, зомби успешно наступают по всем фронтам, и нет им конкурентов ни среди вампиров с оборотнями, ни среди покемонов с телепузиками.

Любимая всеми почитателями фантастики и боевиков студия 20th Century Fox установила впечатляющий рекорд в мире кино. Она вот уже в пятый раз подряд (!) превысила двухмиллиардную планку кассовых сборов за год. Последний мощный хит студии — "Росомаха: Бессмертный". Львиную долю мировых кассовых сборов рекордсмену обеспечил Китай. И, собственно, о самом Китае. В текущем году кассовые сборы Поднебесной увеличились аж на 35%. Что характерно, китайские любители попкорна и большого экрана более активно посещают кино отечественного, китайского производства. Нам, скромным белорусам, о таком патриотизме и мечтать не стоит. В 2013 на экранах Китая особо отметились два "местных" блокбастера. Цуи Харк, ветеран жанра фантастического экшена (снял, к примеру, лучший фильм с Жаном Клодом Ван Даммом — "Колония", Брюссельский Мускул там мутузил Микки Рурка), поразил общественность "Молодым детективом Ди: Восстание морского Змея", эдаким историческим приключением с расследованиями и драконами. А режиссер Стивен Чоу, автор незаурядного зрелища "Разборки в стиле кунг-фу" достиг кассового успеха со своим "Путешествием на Запад: Усмирение демонов". Спешим предупредить: если вы не азиат, то просмотр этого действительно неплохого кино опасен для вашей психики. Ибо для европейца дико смотрятся сцены жуткого пиршества зубастых чудовищ, сменяющиеся обильными шутками в духе детсадовского капустника. Также в последнем фильме Стивена Чоу очень много спецэффектов и драк, кровь там льется рекой размером с Хуанхэ, влюбленные драматично целуются перед смертью разбитыми губами, а в конце появляется лично Будда и наводит порядок. Китайские зрители при этом отмечают, что "фильм такой смешной, мы его смотрим уже несколько раз и хохочем всей компанией". Мы же от себя отметим, что смотреть нужно разное кино, а читать нужно разные книги, ведь разностороннее развитие — путь успешных людей и просто красавчиков.

Алексей Корсаков







Мачете убивает

Название в оригинале: Machete Kills
Жанр: боевик, мексплуатация
Режиссер: Роберт Родригес
В ролях: Дэнни Трехо, Мишель Родригес, Эмбер Хёрд, Демиан Бишир, Мэл Гибсон, София Вергара, Чарли Шин, Леди Гага, Алекса Вега, Антонио Бандерас, Кьюба Гудинг мл., Джессика Альба, Ванесса Энн Хадженс
Продолжительность: 107 минут

После выхода первого "Мачете", многие не верили в возвращение Дэнни Трехо в его единственной главной роли за всю актерскую карьеру. Фильм, который появился из фейкового трейлера, едва ли воспринимался кем-либо серьезно. Не совсем понятно, зачем кто-то решил, что необходимо продолжение, но Мачете возвращается, прихватив свое любимое холодное оружие.

Рассказывать о "Мачете убивает", все равно, что вернуться в начальную школу, когда вы описывали увиденный вчера по телевизору боевик своим одноклассникам. Все взрывается, разлетается на куски. Потом он отрубает это, достает, вставляет, поворачивает. Эта штука взлетает, стреляет, врезается. Кровь хлещет во все стороны, а в конце... А вообще, какая разница, что в конце. Можно, конечно, рассказать про фильм в виде привычной рецензии, но суть останется той же. Сюжет присутствует только в виде каркаса для всего бесстыдства, что происходит на экране. Правительство США, в лице мистера-мать-его-Президента (Эстевес, он же Шин), нуждается в помощи неубиваемого мстителя Мачете. Слетевший с катушек мексиканский революционер Мендес (Бишир) грозит сровнять с землей Вашингтон, а зловещие планы эксцентричного миллиардера Вокса (Гибсон) и вовсе не ограничиваются пределами нашей планеты.

Родригес на этот раз концентрируется полностью на постановке, доверив работу над сценарием дебютанту. Если кому-то интересна судьба киноверсий Хитмана и "Кейн и Линч", то именно сценарист "Мачете убивает" занимается сценариями для этих экранизаций.

"Мачете убивает" это как раз и есть трэш. Мексплуатация, в которой мексиканцы выступают в роли угнетаемого народа, а главный герой вершит возмездие своим орудием, которое как бы является продолжением его мучачо. Главная задача фильмов о Мачете — вернуть зрителя в грайндхаус 70-х годов прошлого века, используя при этом хороших актеров с известными именами и профессиональную режиссерскую постановку. Если оценивать "Мачете убивает" с этой точки зрения, то этому фильму равных сейчас нет. Для сравнения можно вспомнить "Черный динамит" или "Бомж с дробовиком", о которых мало кто слышал, потому что они пролетели мимо наших кинотеатров.

Мишель Родригес и Джессика Альба едва ли не единственные "звездные" герои, вернувшиеся из первой части. Антонио Бандерас, Леди Гага и Кьюба Гудинг мл. вовсе играют одного персонажа. София Вергара появляется в фильме, видимо, только для того, чтобы пострелять из грудей-пулеметов наперевес с револьвером на пахе (историческая справка: это третье появление фаллического оружия, после "От заката до рассвета" и "Отчаянный"). Мел Гибсон в роли вангующего миллиардера, помешенного на футуризме, напоминает злодея из "Остин Пауэрс". Не сказать, что из-за антуража актеры безразлично относятся к тому, что им приходится делать в фильме, но практически все персонажи ограничены в богатстве характера. Взять хотя бы то, что говорят герои. Софии Вергара приходится весь фильм выкрикивать сексистские фразы, Карлос Эстевес — самый сквернословный президент, наверное, за всю историю кино, Алекса Вега произносит всего одну единственную реплику, а Дэнни Трехо, кажется, заладил: "Мачете не смсит", "Мачете не твитит", "Мачете не курит", "Мачете не шутит". На самом деле, Трехо достаточно неплохой актер, но все, что от него требуется в "Мачете убивает" — выглядеть брутально. С этим у Дэнни все в полном порядке.

В американском прокате "Мачете убивает" не дотянулся даже до 10 миллионов по сборам. Бюджет неизвестен. Однако что-то подсказывает, снимать такие фильмы Родригес может сколько угодно. Съемки картины заняли лишь один месяц. Фарс, жестокость и оскорбительные кадры появляются еще чаще, чем в первой части. В постановке безумных и одновременно дешевых сцен Родригес достиг неповторимой виртуозности. Именно по этим причинам многие должны остаться довольны просмотром очередной истории о мексиканском супергерое. Только вот до кинотеатра доберутся разве что киноманы и любители нецензурного юмора.

Эдгар Чехов



Советник

Название в оригинале: The Counselor
Жанр: триллер
Режиссер: Ридли Скотт
В ролях: Майкл Фассбендер, Пенелопа Крус, Кэмерон Диаз, Хавьер Бардем, Брэд Питт
Продолжительность: 117 минут

Люди часто задаются вопросом, где грань между гениальностью и бездарностью. Вот перед вами картина в нежных тонах, на которой изображены силуэты двух человеческих тел под белыми простынями. Одни увидят в этом гармонию, идеал, символ любви. Другимэто покажется напыщенной пустотой. Фильм "Советник" разделяет аудиторию таким же образом.Проснитесь, мистер Грин.

Американский писатель Кормак Маккарти сравнительно недавно стал популярным. Во многом — благодаря экранизации его книги "Старикам тут не место" братьями Коэнами. Большое признание и Пулитцеровская премия за роман "Дорога" (который тоже уже успели экранизировать) сделали имя писателя культовым. При этом Маккарти пишет еще с середины прошлого века. В основном произведения автора пропитаны мрачными тонами, рассуждениями обезысходности и смерти. Одной из отличительных черт стиля Маккартиявляетсянелюбовь к некоторым знакам препинания, особенно к кавычкам в прямой речи. И вот, этот человек решает написать свой первый киносценарий.

Сюжет "Советника", в общих чертах, очень прост. Юрист, адвокат, к которому так и обращаются — Советник (Фассбендер), влюблен в прекрасную женщину Лауру (Крус). И без того роскошная жизнь требует еще более роскошных вещей. Потратившись на обручальное кольцо с очень дорогим бриллиантом для возлюбленной, Советник обращается к Райнеру (Бардем), который замешан в наркотрафике картеля, чтобы восполнить финансовую потерю. Алчность — это та единственная змея, которую невозможно околдовать.С этого момента, советовать начинают Советнику.

Кормак Маккарти игнорирует многие правила написания сценария для кино. По словам режиссера картины, Ридли Скотта, ему потребовалось провести четыре часа с Маккарти, чтобы решиться снимать этот фильм. "Советник" отказывается от каких-либо разъяснений. Никакой предыстории. На экране медитативные диалоги чередуются со сценами, показывающимивесь путь, который проходит грузовик с кокаином. Зритель чувствует себя случайным свидетелем, который подслушал разговор незнакомых людей. Только терпеливо складывая воедино полученную информацию, как пазл, можно собрать общую картину. Если будете невнимательны, можете упустить важную деталь, потому что герои фильма не говорят о делах напрямую. При этом диалоги настолько гладкие, что с них легко сорваться в пучину собственных раздумий.



Истории о картеле — это не жуткие байки, которыми пытаются запугать Советника, это холодная правда. Доказательством чего является заключительная часть фильма. Однако помимо жестокости, в фильме нашлось место и юмору. Начиная от ковбойской простоты Вестрэя (Питт), и заканчивая ставшей уже знаменитой сценой с рыбкой Малкины (Диас). Кстати, актерский состав стал достойной огранкой для бриллианта сценария Маккарти. Фассбендеру, конечно же, досталась самая тяжелая работа, но от этого не менее великолепная. Хавьеру Бардему вообще удалось найти какую-то особенную связь с мирами Маккарти. Сначала Антон Чигур со своим "горшочком",в "Старикам тут не место", а теперь вот эксцентричный Райнер с дикобразом на голове. Вряд ли Бардемснова претендует на"Оскар" за эту роль, но наблюдать игру актера было, в очередной раз, удовольствием.

Упоминания заслуживает, конечно же, и постановка фильма. Ридли Скотт ставит сцены и кадры таким образом, что они передают ту прохладу, какой веет мир роскоши. Ту вонь, которая сопровождает груз через мексиканскую границу до самого Чикаго.

Это жестокая изысканность мира богатых вперемешку с отходами, потом и кровью мира остального. "Советник" не идеален, но у него так мало конкурентов, что кино заметно выделяется из общего плана. За счет сценария, постановки, актерской игры.

У зрителя есть такой же выбор, как и у главного героя. Фильм можно смотреть терпеливо, отказавшись от привычных удовольствий, и получить за это вознаграждение. А можно, зевая, рассматривать деревья и не увидеть за ними леса. "Советник" либо вызовет муки, либо сослужит достойную службу. Выбор за вами, и в то же время, он уже сделан за вас.

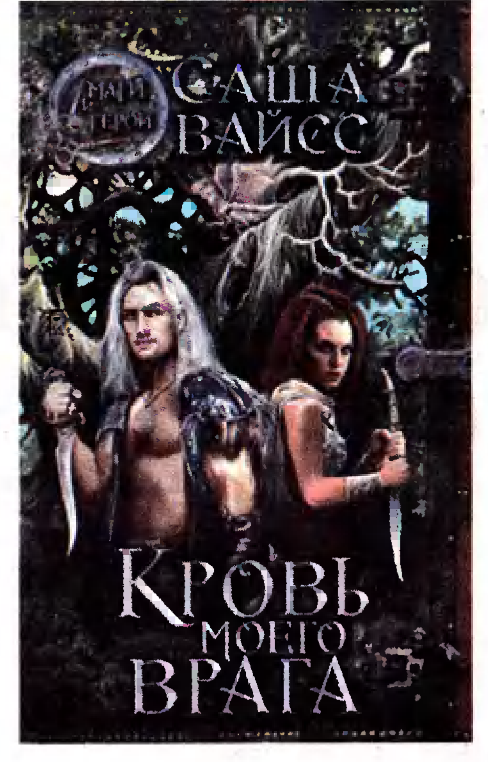
Эдгар Чехов

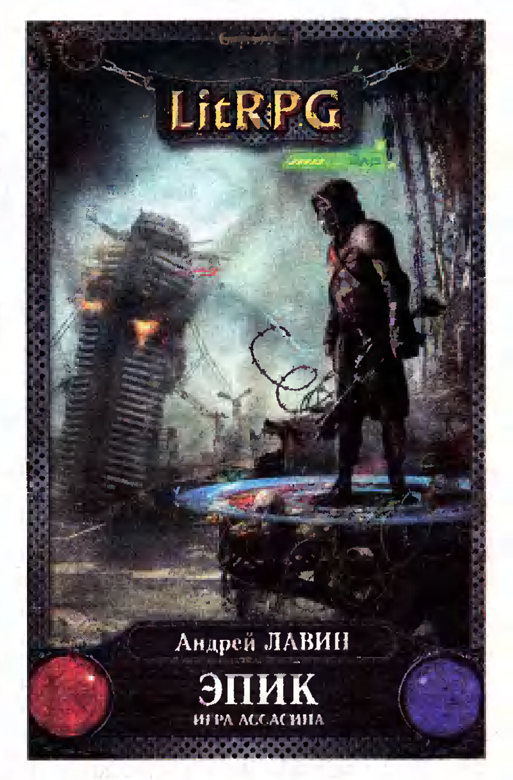
Релизы

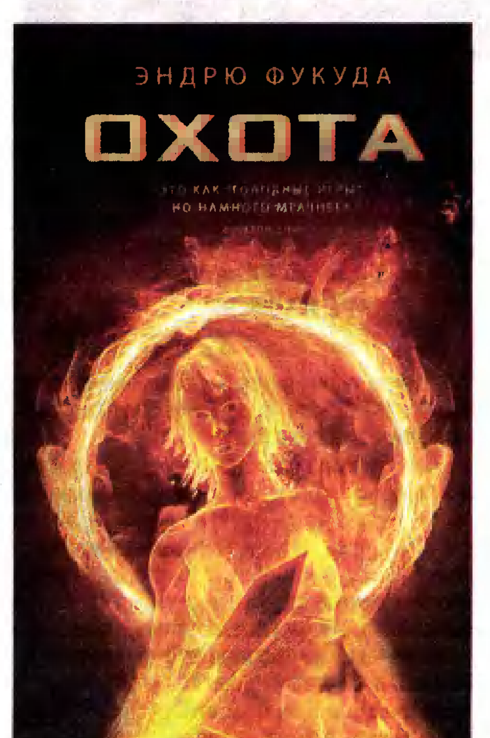


Издательство АСТ решилось наконец-то представить русскоязычной читающей публике роман **"Бегущий по лабиринту"** Джеймса Дэшнера, открывающий одноименную книжную серию. История рассказывает о группе обычных парней, против воли принимающих участие в некоем эксперименте. Их память кем-то стерта, и теперь они живут в огромном Комплексе, вокруг которого построен Лабиринт. Стены, отгораживающие Комплекс от Лабиринта, раздвигаются утром, и сдвигаются вечером. Ночью в Лабиринте появляются ужасные животные, истребляющие тех ребят, кто не успел на ночь вернуться в Комплекс. Все узники Комплекса хотят вернуться домой, однако дорога к дому полна опасностей — необходимо пройти Лабиринт, причем пройти его ночью...Книга попала в список бестселлеров New York Times, в настоящее время уже готовится ее экранизация.

Еще одной книгой на тему "игра на выживание" является роман **"Охота"** Энтони Фукуда. 17-летний Джин — человек, живущий в мире, в котором люди почти полностью истреблены некими "кровожадными существами" (надо полагать, вампирами). Выжить здесь ему удалось лишь потому, что он старательно скрывает свое происхождение. Но теперь Джину приходится принять участие в садистской игре "Охота", жертвами в которой выступают люди. При этом сам Джин играет на стороне охотников. Джину приходится скрывать свою сущность от коллег-охотников, охотиться на братьев-людей... но кроме того, он влюбляется в одну из "человеческих жертв".









Тем временем издательство "Эксмо" порадовало любителей увлекательных историй сборником рассказов **"Сошедшие с небес"**. Как не трудно догадаться, здесь собраны фэнтезийные истории — причем на этот раз заглавной темой являются ангелы, представленные в самых разных образах. Антология насчитывает свыше 25 рассказов, среди их авторов такие мэтры, как Нил Гейман, Ричард Матесон, Кристофер Фаулер, Роберт Сильверберг, Рэмси Кэмпбелл, Джей Лейк, и другие.

Еще одним подарком от "Эксмо" для любителей фэнтези является роман **"Кровь моего врага"**, также совсем недавно появившийся на прилавках магазинов. Главные герои книги — сплошь негодяи: темный эльф, работающий киллером; светлая эльфийка, превыше всего ценящая свободу, путешествующая в компании вышеупомянутого киллера-темного; вампир, пробужденный от вечного сна парой задир-эльфов. Всем им предстоят очень серьезные испытания в классической фэнтезийной вселенной... Роман внецикловый, продолжения (пока?) не ожидается.

Поклонников компьютерных игр наверняка заинтересует новая книжная серия "LitRPG" от все того же плодовитого издательства "Эксмо". Одной из первых книг в новой серии стал роман Андрея Лавина **"Эпик. Игра Ассассина"**, открывающий литературный сериал "Эпик". Все как обычно — некая виртуальная игра, очень большая, в которой задействованы миллионы участников. Главный герой — Шад Ассассин, владеющий уникальными для этой игры знаниями — в частности, он может пройти квест "Шторм Тысячелетия". И некий Враг, открывший охоту на Ассассина. Возможно, из всего этого и получится что-то интересное...

Новая серия "Сезон катастроф" пополнилась уже пятой по счету книгой — речь идет о романе **"Западня"** Вячеслава Шалыгина. Напомним, в мире "Сезона катастроф" наша планета страдает от всевозможных катаклизмов, случающихся по всей Земле. Над романами трудятся авторы, некогда работавшие над книгами серии S.T.A.L.K.E.R., потому тут все привычно — спецназ, солдаты, наемники, бандиты, мародеры, монстры, Чужаки из неких загадочных мест сталкиваются в небольших локальных войнах, убивая друг друга. Разве что антураж интересный — то огромная песчаная буря, окутавшая Дубай, то город, покрытый льдами и снегами, то лабиринт близ пустыни Гоби, то еще что-нибудь странное. А так все, как обычно.

AlexS

Охота

Книга: Роман Глушков, "Охота"
Издание: "Эксмо", твердая обложка, 416 стр., 2013 год

Можно по-разному относиться к постапокалиптическим боевикам, однако одного у них не отнять — они популярны. Успех серий S.T.A.L.K.E.R., "Метро 2033", "Армагеддон" и других доказывает, что сегодня читатели не равнодушны к сюжетам о "конце света" — и в самом деле, кажется, что уже сейчас такие произведения окончательно вытесняют с рынка боевики в мягких обложках, которые, казалось бы, надолго заняли свою нишу. Но читать про разборки бандитов и полицейских на фоне глобальных катастроф, как оказалось, намного интереснее.

Проверенную методику решили использовать и создатели новой серии "Сезон катастроф", у которой, кстати, очень много общего с книжной линейкой S.T.A.L.K.E.R. В самом деле, авторы — те же, многие герои также пришли прямиком из Зоны, да и сюжеты чем-то похожие. Разве что сталкеров теперь сменили квестеры...

В 2015 году на планете Земля неожиданно наступает Сезон Катастроф, и в различных точках нашего мира случаются самые разные катаклизмы. Землетрясения, наводнения, хищные лианы, опутывающие целые города, локальные ледниковые периоды и еще многие другие катастрофы — причем по всему миру. Почему так случилось и кто в этом виноват? Ответ на эти вопросы и должны помочь найти квестеры — группы исследователей и военных, отправляющиеся в самые центры катаклизмов. Они пытаются не только выяснить причины случившегося, но и найти "пакали" — ценные артефакты, которые зачастую валяются в опасных зонах. Проблема в том, что в зонах катастроф обитают различные странные монстры, кроме того, за пакалями охотятся различные, самые непонятные разумные существа.

Похожий набор нам демонстрирует и "Охота" Романа Глушкова. С одной стороны, у нас есть группа авантюристов, профессиональных воинов, нанятых неким богатым арабским шейхом. С другой — суровый охотник за головами из будущего, получивший прозвище Безликий. Ситуация осложняется присутствием огромного и очень жестокого монстра. И все они сходятся в Дубае — заброшенном городе, занесенном песками, в котором свирепствует песчаная буря. В остальном — все то же самое, что можно ожидать от классических "сталкеровских" книг — перестрелки, простые парни "на главных ролях", различные опасности — в общем, классический авантюрный боевик. Оттеняет события разве что необычный окружающий мир — все же это не привычная Зона, каждая книга забрасывает героев в новые места, где случились новые катастрофы. Вполне возможно, как раз за счет этого серия сможет стать популярной. Других достоинств, выделяющих ее на фоне тех же "Анабиоза" или "Метро 2033", здесь не наблюдается.



Samael



«Игра «Тук-тук-тук» — это своеобразный диалог со смертью»

Интервью с Николаем Дыбовским

Странная штука: творчество. Как только начинаешь вкладывать в него частицу души, оно оживает, и тогда произведение на поздних этапах работы начинает жить своей жизнью, диктуя свою волю создателю. Так получилось и с "Тук-тук-тук". Можно иронизировать, смеясь над таинственным пафосом, считать мистификацией и обманом рассказы про архив. Но, пытаясь разобраться во всем, неожиданно для собственного скепсиса открываешь кроху истины, которая заставляет копать глубже, пока паззл из намеков и полутонов не сложится в цельную картину. Именно так происходит в "Тук-тук-тук".

Здравствуй, Николай! Думаю, всех в первую очередь волнует причина задержки игры почти на год.

Главная причина задержки в том, что смертельно усталые от жизни люди трижды ее переделывали.

Концепция, что вы строили, не вязалась с требованиями заказчика?

Требования отправителя было соблюсти очень несложно. Они сводились либо к тому, чего не нужно делать совсем, либо к тому, что в игре должен обязательно присутствовать тот или иной микроэлемент (из архива, собственно). Причиной задержки были исключительно наши требования к собственному детищу.

Геймплей, дизайн, саундтрек — все делали самостоятельно? Насколько процентов игра ваша, а сколько в ней "чужого" содержания?

Один процент чужого содержания. Не больше.

А эти чудные руководства к странным спиритическим играм — это ваш вымысел? Это вообще не опасно? Выглядит, как ритуал вызова каких-то духов.

Мы не призываем следовать этим ритуалам. Я ни за что не стал бы такое вытворять и другим не советую. Среди этих записок есть несколько наших, действительно. Их мы сочинили сами. Но я не хочу говорить, какие именно. По-моему, об этом и так несложно догадаться. В группе игры ВКонтакте народ уже добрался до таких глубинных слоев сюжета, что, по-моему, мне там даже делать нечего. Нашли уже все и даже больше.

Мор и Тургор были неиссякаемыми колодцами для фантазии фанатов. ТТТ, возможно, не такой масштабный. Сюжет, как водится, писал ты сам полностью?

Да. Хотя я все-таки предпочитаю утверждать, что интерпретировал, а не сочинял.

Лично мне ТТТ напомнила фильм Тарковского "Сталкер". Получается, что игра вся из символов, постоянно надо включать абстрактное мышление. Вообще насколько буквально надо воспринимать все то, что нам преподнесено в дневниках, записках, бормотании героя?

Насчет символьной нагрузки ты совершенно прав, она всегда имеет для меня первостепенное значение. В любой мелкой детали я стараюсь найти смысл и почти всегда могу ответить на вопрос, с какой целью что-то сделано именно так, а не иначе. Секрет бормотания Жильца очень прост, на самом деле ему нельзя было говорить членораздельно. И совсем молчать — тоже глупо. Глоссолалии, утрата слова — это же очень важный элемент безумия, потери контроля над ситуацией. Где язык — там порядок. Власть над миром. Где нет языка — там растерянность, ужас и паника. Вавилонское столпотворение. Язык придумывал наш композитор и звукорежиссер Mushroomer (Василий Кашников). Я лишь сказал, что это должно быть нечленораздельное бормотание, все остальное сделал он. Как — не говорит. Это тайна. На самом деле бормотания были и в архиве. По крайней мере, Василий их там нашел.

Герой говорит, что когда прячешься, время уходит назад — так оно и есть в игре, но можно ли узреть в этом какую-то сюжетную подоплеку?

Я считаю, что если человек прячется от истины, он не прогрессирует и застревает в инфантильности однажды обретенных штампов. Образ довольно точный, нет? И со всем остальным тоже так. У хорошего символа всегда несколько значений. В том числе и первичное, буквальное.

Кажется, вы жестко поступили с игроками, не дав возможность вольного сохранения. В какой-то момент запускается обратный отсчет — не успел выполнить условия — банальный gameover и рестарт игры с самого начала. Это что-то вроде стеба над игровыми штампами?

Игра "Тук-тук-тук" — это своеобразный диалог со смертью. В нем нельзя сохраняться. Я знаю, что это ужасно жестоко и с точки зрения азов гейм-дизайна — грубейшее нарушение. То, что я ненавижу геймплей — не значит, что я книжек и статей по гейм-дизайну не читаю. Да, это ужасно неудобно. Но так было нужно. Причем это диалог не с внезапной смертью (кирпич на голову упал, машина переехала), а с такой, спокойной и закономерной, которая у каждого из нас маячит в конце пути. Почему ты сейчас не сохранился? Когда понимаешь, что жизнь прошла, и прошла впустую — поздно. Не загрузишься.

То есть это уже не условие "мистера Инкогнито", а ваше концептуальное решение?

Понимаешь, тут трудно разбирать игру на винтики и говорить — вот это условие "мистера Инкогнито", японские детали, а вот тут наши концептуальные болты и гайки. Все связано. Это как суп — все кипит в одном бульоне. Просто я понимал: вот сейчас идет работа в верном направлении, а сейчас — нет. И не всегда этому есть простое и логичное объяснение ("ветер подул, потому что деревья покачались"). Часто у одного следствия много причин.

Но, как я понимаю, в итоге страшная химера, которая, возможно, сожрала отправителя письма, пропущена через призму творчества и стала безвредной?

Ты, наверное, сам понимаешь, насколько крепко сидит в голове вот этот предрассудок, да? Нет ни одного факта, указующего на то, что кто-то кого-то сожрал! Нет никаких подтверждений тому, что вообще случилось что-то плохое! Все равно ты продолжаешь думать, что происходящее в игре (и в архиве) страшно! В этом-то главный смысл и есть. Оно не страшно! Страх внутри тебя. А тебе ничего не угрожает. Тебя ничто не ранит, не рвет на части, кровь не хлещет. Согласись, мы сделали игру, где вообще нет никаких травм, крови. Даже герой не умирает, обрати внимание, никогда. Нет надписи "You are dead!" Он стоит, схватившись за голову от отчаяния, но это отчаяние понимания. Нигде не сказано, что он сошел с ума.

Но это первое, что приходит на ум.

Собственно, об этом и игра — про ум. Прямо как у Пелевина.

У вас на сайте лежат скриншоты, на которых есть инвентарь, содержащий лампочки, фотоаппарат, талисман, звонок. Почему от этого отказались? В геймплее игры нет разнообразия, а такие вещи все же внесли бы его, нет?

Да, эти вещи внесли бы разнообразие. Но вместе с разнообразием они внесли бы суету. Суету и иллюзию уверенности в собственных силах, которая этой игре совершенно противопоказана. На скриншотах виден интерфейс из первого варианта, который tower defense.

За определенную сумму денег вы давали вместе с игрой "кота в мешке". На деле это оказалась трехмерная комната, похожая на ту, где просыпается герой игры. Что это за комната вообще?

Это комната для исполнения желаний. Не знаю, что еще можно про это сказать. Мы собрали ее по инструкции. Говорят, работает.

Планируете ли вы, кроме патчей, выпускать какие-нибудь дополнения к ТТТ?

Посмотрим. Как фишка ляжет. К Хэллоуину думали сделать survival mode, но не успеваем. Может быть, к Рождеству сделаем.

Ваше сообщество группы ВКонтакте ведет споры насчет 6-й страницы дневника. Так она существует или нет?

В сообществе ВКонтакте все совершенно правильно поняли — что она есть, и почему ее нет в игре. Это же, хм, сюжетный ход.

В одном твоем интервью была обмолвка о том, что вы чуть ли не демоверсию "Холода" смастерили вместе с Atari?

Даже и близко не демоверсию. Просто развернутый концепт. Таких набросков, как "Холод", у меня штук двадцать. И не хуже. Все они лежат мертвым грузом и скорее всего никогда не будут сделаны. Просто потому, что уже перегорели — время их ушло. Это совершенно нормально.

Но хочется же сделать что-то наравне с "Мором" и "Тургором", нет?

Сейчас мы будем делать ремейк "Мора". Сделать это явно нужно, и если делать, то делать сейчас. Скорее всего, будет так: "Мор" будет восстановлен в первозданном виде (графика современная, но максимально напоминает старую), однако под ним будет как бы "подвал" с некоторыми дополнительными вещами. Те, кому был дорог "Мор" в первозданном виде, смогут просто в него не заглядывать, чтобы не огорчаться.

Не будет ли перезапуск "Мора" топтанием на месте?

Любая серьезная разработка упирается в бюджет, ты же понимаешь. Я бы рад сделать "Холод", но это много денег. Мы не соберем. Шансы собрать на ремейк "Мора" гораздо выше.

Вы планируете делать "Мор" на движке "Тургора" или купите чужой движок?

На Unity сделаем, отличный движок. Это будет решать Айрат. Я ничего в движках не понимаю.

Что лучше: работать самостоятельно или с богатым издателем?

С богатым издателем легче. Но свобода всегда лучше. Хотя и труднее. Это же вечная дилемма: спокойный и зависимый или измученный, но самостоятельный.

Что ж, Николай, спасибо за беседу, удачи тебе и твоей команде в работе!

Спасибо, тебе и вашей газете тоже всего хорошего!

Беседовал MDL



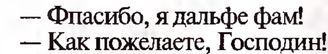








Суккуба в гостях





Этот день Дима запомнил надолго.

На полу гостиной лежала девушка — прямо посреди радужных осколков. В разбитое окно залетал ветер, весело трепал занавески.

Девушка была голая и фиолетовая.

У нее были сиреневые волосы и витые рожки, торчащие прямо из прически. А еще — кожистые крылья, занявшие почти весь зал. Девушка поднялась на четвереньки и весело взглянула на него.

— Малек промахнулась. В рот мне ноги!

Она выпрямилась, и Дима увидел, что ее ножки заканчиваются изящными копытцами. Копытца были с каблуками и лакированные. Чуть пониже спины кокетливо начинался изящный хвостик с сердечком на конце.

— Где это я? — спросила девушка.

— В Борисове, — машинально ответил он.

Гостья поморщилась и уменьшила свои крылья до приемлемой длины.

Теперь они не задевали пол.

— А когда я?

— Двадцать пятого ноября.

— О! — обрадовалась гостья. — Почти попала!

Она отряхнула с себя осколки и пыль, и шутливо поклонилась.

— Можно, я побуду тут у тебя пять дней? У меня через пять дней свадьба.

— А почему у меня? — машинально спросил он, все еще пребывая в некоторой прострации.

— Как почему? — удивилась девушка. — Так у меня же здесь свадьба.

— Здесь?!

— Ага.

Девушка огляделась и придирчиво стряхнула с плеча последнюю стекляшку.

— Ты не переживай, — жизнерадостно заверила она его, — я тебя не стесню! Со мной жить — одно удовольствие. Я отличная хозяйка!

— Ты думаешь? — пробормотал Дима.

— А то! — воскликнула она. — Я стираю, мою, готовлю и убираю! Сплю в постели Хозяина и принимаю с ним ванну!

Перспективы вырисовывались странные, хотя и соблазнительные.

— Да погоди! — воскликнула она. — Я вот щас тебе покажу, какая я!

Она направилась на кухню, по пути задев парня бюстом.

Нашла там фартучек и напялила его на голое тело.

— Вот щас ка-ак сготовлю! Ты чего желаешь, борщ или блинчики?

Дима застыл в дверях, все еще не в силах решить, спятил ли он, или ему это все просто снится.

— Блинов было б неплохо, — вздохнул он. — Пышненьких.

Девушка подбросила в воздух сковородку и поймала ее за ручку.

Весело подмигнула ему.

— Будет сделано, мой Господин!

Она подула на конфорку, и огонь загорелся сам: яркий, фиолетовый, с оранжевыми искрами. Он жадно обнимал сковороду, шипя и потрескивая. Холодильник распахнулся, яйца воспарили в воздух и ловко разбились о край сковороды.

За яйцами последовало масло и сахар; девушка ловко взбила декокт ложкой и засыпала муки. И вот блинцы уже потрескивали в сковороде.

Девушка облизнула ложку и весело подмигнула парню:

Дорогой мой Господин!
Ты у меня совсем один!
Тебе покушать принесу,
И подарю свою красу!

Она с реверансом водрузила на стол перед Дмитрием целую стопку блинчиков. Фиолетовые "дыньки" замечательно просматривались в отвороте фартучка. Ничтоже сумняшеся, девушка плюхнулась к нему на колени и наколола на вилку первый блин.

— Откройте ротик...

Дима послушно открыл рот, однако, вовсе не по просьбе, а от удивления.

Девушка проворно запихнула туда блин.

— Вы ж мой умничка.

Она заерзала у него на коленях, вызвав непроизвольную реакцию. Дима заметил, что крылья ее совсем пропали: теперь непрошенная гостья отличалась от обычных людей лишь синей кожей, витыми рожками и вздорным нравом.

— Мм! — выразил он свое мнение.

Блины были действительно вкусные, однако, сидящая на коленях девушка вызывала определенные неудобства.

— Фпасибо, я дальфе фам!

— Как пожелаете, Господин!

Девушка вытерла руки о фартучек, языком слизнула со щеки юноши крошку и соскользнула на пол. Приняла коленопреклонную позу.

— Я вся в вашем распоряжении, Господин! Повелевайте!

Дима закашлялся: блин, кажется, пошел не в то горло, или вообще — не в горло.

Девушка подпрыгнула и заботливо постучала его по груди.

— Сделать искусственное дыхание? — озаботилась она.

И, не дожидаясь разрешения, прильнула к его губам.

Губы у нее были мягкие и отдавали корицей. А язычок — проворный и длинный.

— Упф! — наконец, сказал Дима, отдышавшись (поцелуй вполне мог убить — дыхание перекрыло на минуты две минимум).

— Слушай, — сказал он, слегка надавив ладонями на ее грудь и вынудив немного отстраниться. — А что за свадьба. Расскажи мне о ней.

— О, свадьба! — воодушевилась девушка.

Она уселась на пол и впала в мечтательное состояние.

Глаза загорелись желтым, в волосах промелькнули искры.

— Самая чудесная свадьба на свете! У меня будет фата, и розы, розы! Десятки роз! Это будет идеальная свадьба, — она вытерла глаза уголком скатерти. — Прям как в Голливуде!

Дима улыбнулся.

— Ну а кто жених?

Девушка шмыгнула носом и удивленно уставилась на него.

— Как кто? Конечно же, ты!

— Я?! — подпрыгнул он на стуле.

— Конечно! — воскликнула она. — Я видела тебя в хрустальном шаре! Тебе не уйти!

Парень выставил вперед ладони.

— Постой, постой! В каком это смысле?!

Она весело подмигнула ему.

— Ты сделаешь мне предложение. Знаешь, даже хорошо, что я прилетела заранее: нужно ведь привыкнуть друг к другу, протестировать...

— Протестировать?! — заикнулся он.

— А то как же! — воодушевилась она. — Чтобы первая брачная ночь прошла без сучка, без задоринки! Ой, нет, что я несу! С задоринкой, непременно!

Парень вскочил со стула и попятился. Напор демоницы его ошеломил.

— А ты точно уверена, что мы поженимся?

— Шары не врут! — возмутилась она.

— Ну знаешь ли, — фыркнул парень. — не знаю, кто ты такая, но убирайся... к едрене фене!

Он ухватил ее за плечи выволок в коридор.

Распахнул дверь. Девушка изумленными, широко распахнутыми глазами взирала на него.

— А розы? — растерянно пролепетала она.

— Какие еще, к черту, розы, — взвился Дима и захлопнул дверь.

Кто-то робко поскребся в нее с той стороны.

Парень, пошатываясь, дошел до своей комнаты и рухнул на кровать.

Хотелось успокоиться, но не получалось: там, на лестничной клетке стояла синяя, ни в чем не повинная девушка в одном только фартучке.

Дима заскрежетал зубами и накрыл лицо подушкой.

— Нет-нет-нет, — пробормотал он. — Нет-нет-нет.

Прислушался. В коридоре было тихо.

Внезапно ему вспомнились блинчики, такие вкусные и ароматные.

Неужели она ушла. А вдруг... как бы ее не увидели соседи! Что она будет делать в городе?! Вздохнув, он вышел в коридор. Упал на стул рядом с трюмо.

Синекожая девушка у ног. "Я вся в вашем распоряжении, Господин!". А давно ли ему везло с девушками? С тех пор, как Алина ушла...

"Я стираю, мою, готовлю и убираю". И глаза — такие фиолетовые и искристые.

Как там она? Плачет, наверно. Помедлив, он поднялся и приложил ухо к двери. С той стороны и впрямь доносились какие-то невнятные звуки, похожие на рыдания.

Вздохнув, он распахнул дверь.

Синяя незнакомка стояла за ней. Она скрывала лицо ладонями, а плечи мелко сотрясались.

Она отняла пальцы, и он увидел заплаканное лицо: дорожки слез и блестящие глаза. Они смотрели на него с отчаянной надеждой.

Дима улыбнулся и махнул рукой.

— А знаешь что, — сказал он. — Выходи за меня!

Девушка какое-то время смотрела на него, словно не веря своим глазам. А затем взвизгнула и с радостным воплем повисла у него на шее.

— Ты правда, правда предлагаешь нам пожениться?!

Он подхватил ее под бедра и нежно, крепко поцеловал в губы.

— Правда.

А потом улыбнулся и утер слезинку на ее щеке.

— И обещаю тебе розы. Много-много роз.

Александр Змушко

Гранд-финал TECHLABS CUP 2013 пройдет в Москве 16-17 ноября

Международный киберфестиваль TECHLABS CUP 2013 завершит свое шествие по странам СНГ крупнейшим Гранд-финалом в Москве. Событие, которого так долго ждали все поклонники киберспорта и оверклокинга, пройдет 16-17 ноября в Stadium Live. Популярная концертная площадка в эти дни превратится в арену для киберспортивных баталий.

В течение года около 50 команд принимали участие в финалах TECHLABS CUP 2013, более 250 участников сражались за крупные денежные призы. Почти 55000 посетителей наблюдали за этими боями вживую, и миллион зрителей следили за ходом соревнований посредством онлайн-трансляций. Заветные путевки на Гранд-финал киберфестиваля получили только сильнейшие из участников.

16 и 17 ноября гуру киберспорта будут бороться за звания чемпионов TECHLABS CUP 2013, а также за огромный призовой фонд, общий размер которого составит $86000. В сражениях примут участие мастера таких популярных игр, как League of Legends, Point Blank, Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive.

Приятный сюрприз ожидает любителей экспериментов над предельными возможностями компьютеров. Соревнования по оверклокингу возвращаются на Гранд-финал. В состязаниях по "разгону" компьютеров примут участие победители отборочных соревнований, которые устроят настоящее шоу и продемонстрируют невероятные чудеса техники.

Примет столь долгожданное событие уникальная площадка Stadium Live, на которой прежде устраивались самые многочисленные и популярные концерты. На 9000 м^2 расположится огромная игровая зона, где в режиме реального времени можно будет следить за всеми играми Гранд-финала. Двухдневный марафон обещает стать одним из самых значимых событий в киберспортивной жизни стран СНГ.

Смартфон Huawei Ascend W2

Смартфоны на Windows Phone у нас сложно назвать особенно популярными. И вовсе не из-за того, что платформа чем-то плоха. Просто пока немного тех, кто предпочитает огромной "вязанке" бесплатного и, чаще всего — бесполезного ПО для Android стабильность, глубокую оптимизацию и скрупулезность в подборе приложений для ОС. Именно они и делают выбор как раз в пользу WP8.

К сожалению, компаний, выпускающих смартфоны с поддержкой WP8 сегодня все еще не так уж много, но Huawei, тем не менее, вошла в их число еще год назад со своим Huawei Ascend W1.

И вот теперь компания выпускает Huawei Ascend W2. Гаджет настолько новый, что еще не поступил в продажу, так что сказать, сколько он в итоге у нас будет стоить я не могу, а вот что он из себя представляет — мы узнаем прямо сейчас...

Новый смартфон обзавелся увеличенным экраном, обновленным процессором и еще кое-какими приятными нововведениями, способными добавить аргументов в пользу приобретения W2. Несмотря на то, что экран стал чуть больше (4,3 дюйма вместо 4-х), Huawei Ascend W2, скорее не "потолстел", а "вытянулся", так что держать его в руке все так же удобно, а видео смотреть и гулять по сети стало чуть приятнее.

В своей массе новый смартфон достаточно увесистый, но ровно настолько, чтобы создавать впечатление серьезного, мужского гаджета, а не "надувной" поделки. Да, пожалуй, именно мужского, ведь отсутствие легкомысленных округлостей и лишь прямые углы между панелями и боковыми сторонами будут по вкусу именно мужчинам.

К слову, "прямоугольный" дизайн как бы изначально стал у производителей своеобразной "визитной карточкой" для смартфонов на Windows Phone 8. Кроме того, принадлежность к "клану" WP выдают характерные сенсорные клавиши под экраном. В верхней части лицевой панели имеются прорезь разговорного динамика, фронтальная камера, а так же датчики света и приближения.

Кнопки питания и громкости размещены на левом торце. Разъем microUSB вынесен в нижний торец. Кнопка быстрого вызова камеры расположена на правом торце, причем вначале кнопка вызывает саму программу фотосъемки, а после служит в качестве кнопки спуска затвора. Наконец, порт для гарнитуры логично размещен сверху...

Экран имеет разрешение 480x800 точек с плотностью пикселей примерно 298 ppi. Картинка достаточно четкая, пикселизация незаметна, что, в принципе, объяснимо не слишком большой диагональю экрана. Углы обзора так же хороши, в этом плане матрица IPS себя вполне оправдывает. Появляется только легкий синеватый "налет", если смотреть под слишком сильным наклоном. Цветопередача, контраст, яркость... все на высоком уровне. Да и солнце экрану не помеха, разве что картинка чуть тускнеет.

Основная камера, оборудованная сенсором с разрешением 8 Мп, автофокусом и LED-вспышкой, делает снимки с разрешением до 3264x2448 пикселей. Причем имеется функция распознавания лиц. Отрадно отметить, что сенсор камеры достаточно чувствительный, чтобы делать неплохие снимки даже в пасмурную погоду и в умеренных сумерках без появления "шумов". К тому же, учитывая наличие кнопки затвора, пользоваться камерой W2 очень приятно.

Основой смартфона является двухъядерный процессор Qualcomm Snapdragon MSM8230 с частотой 1,4 ГГц и 512 Мб ОЗУ. Казалось бы, не очень много по современным меркам, однако, как показала практика, для WP8 этой "начинки" хватает с большим запасом. Она и на одноядерных смартфонах очень даже неплохо работает. Не в пример смартфонам на Android, которым иногда и четырех ядер мало бывает.

8-ми Гб встроенной памяти хватит для загрузки повседневных приложений, неплохой библиотеки книг и, возможно — немного медиаконтента. Кстати, для загрузки файлов дополнительных приложений уже не нужно, WP8 позволяет подключать смартфон к компьютеру как обычный накопитель.

Что касается самой WP8, то это тема отдельного обзора и не этого издания. Можно сказать просто, что данная ОС весьма приятна и проста в использовании, хотя потребует некоторого времени для привыкания для тех, кто перешел на нее с других платформ.

Емкости 1700 мАч хватает для работы W2 с полной нагрузкой примерно на сутки. Если же не особенно "налегать" на звонки и серфинг по Сети, то гаджет легко продержится и три дня.

Итог: Huawei Ascend W2, особенно учитывая дефицит смартфонов на WP8, при своей стоимости (ожидается до 300 у.е.) может стать очень хорошим приобретением для тех, кто не желает пользоваться "иконочными" iOS и Android и предпочитает, может быть не слишком богатую на приложения, но стабильную и удобную ОС. Хороший экран, неплохая производительность, отличная камера и приятный дизайн.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Беспроводная игровая мышь Logitech G700S

Компания Logitech продолжает серию обновлений своих удачных игровых гаджетов. Так в прошлом номере читатели ВР уже могли познакомиться с недорогой, но, тем не менее, вполне себе игровой мышкой G100S, пришедшей на смену модели G100. И вот теперь их, намного более продвинутая функционально, "коллега" G700, спустя четыре года получает "сестренку" в виде G700S.

Стоит отметить, что мышка G700 могла работать как в проводном, так и в беспроводном режимах и, помимо этой особенности, отличалась самым богатым набором дополнительных клавиш на корпусе.

И вот теперь те, кто не успел или не мог тогда себе позволить мышку G700, имеют возможность познакомиться с ее обновленной версией...

Мышка упакована в богатую коробку с магнитной защелкой и прозрачной накладкой на самой мышке, выполненной по ее форме. Помимо самой G700S в коробке также находятся небольшой мануал, кабель microUSB, ресивер и удлинитель для него (или для кабеля, как пожелаете).

В мышке заранее установлен один NiMh-аккумулятор формата AA Sanyo Eneloop емкостью 1900 мАч и впечатляющим ресурсом более 1000 циклов заряда. Заряжается же он через USB-кабель.

Как в свое время G100S повторила форму G100, так и мышка G700 передала всю свою внешность G700S.

Дизайн полностью праворукий, об этом явственно свидетельствует и скошенная форма корпуса, повышающая комфорт для ладони, и глубокая выемка под большой палец. Кроме того отдельное внимание уделено балансу, при котором центр тяжести мышки смещен к ее задней части.

Ну, и главное достоинство данной модели, способное профессионалов привести в восторг, а любителей в благоговейный ужас — ассортимент функциональных клавиш. Мало того, что их много, так почти все можно и нужно запрограммировать под различные действия иди даже ряд действий в тех или иных играх.

Одни могут назвать это "читерством", а другие — мастерством. Ведь, если подумать, не каждый сможет держать в голове такое количество комбинаций действий и пользоваться ими в нужное время.

Итак, три клавиши расположены чуть левее указательного пальца, как раз рядом с основной левой клавишей. Еще четыре кнопки выведены прямо под большой палец. Они чуть более упругие, чтобы не быть нажатыми случайно. Кроме того, каждая имеет свою форму для упрощения нахождения вслепую. Чуть подальше выемки для большого пальца расположен светодиодный индикатор, который показывает уровень заряда батареи, а так же текущую чувствительность сенсора.

Последняя G-клавиша расположена на верхней панели мышки, под кнопкой переключения режимов работы колеса прокрутки Micro Gear. Для тех, кто подзабыл — функция Micro Gear позволяет колесику скроллинга крутиться либо в "приторможенном" режиме с "трещоткой", либо в свободном.

Оформление новой мышки существенно изменилось по сравнению с предыдущей: стильный рисунок из прерывистых молний и параллельных полосок. Как у G100S, только "молнии" длиннее.

Все поверхности матовые и не собирают отпечатки пальцев. Материалы весьма качественные, что, в принципе, от Logitech и стоило ожидать.

В качестве сенсорного блока в Logitech G700S используется лазер с поистине профессиональной чувствительностью до 8200 dpi. Само собой, во многих играх такая точность будет только мешать и потому чувствительность можно регулировать в широких параметрах. Кроме того можно менять скорость реакции передатчика в мыши и частоту опроса порта (до 1000 Гц), а также записывать макросы для каждой кнопки.

Для этого потребуется вначале установить и настроить утилиту Logitech Gaming Software, которую придется скачать с официального сайта. Макросы можно записать как в память самой мышки, что удобно для чемпионатов, так и на компьютер.

Как и предыдущая модель, G700S работает и в беспроводном, и в проводном режимах. Проводной вариант позволяет мышке не зависеть от внешнего питания и устраняет возможные лаги при передаче данных, но зато уменьшает мобильность.

Без провода мышка становится полностью свободной, но, учитывая огромное количество функций, аккумулятор проработает в самом активном режиме дня два. Если не использовать все функции и включить режим энергосбережения, мышка продержится до недели.

Итог: одна из лучших игровых мышек на сегодняшний день. Мощнейший сенсор, комбинированное подключение, большое количество программируемых клавиш и продуманная форма корпуса при вполне разумной цене чуть более 80-ти у.е.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Жесткий диск WD Red (WD20EFRX)

Популярность домашних мультимедиа-центров продолжает набирать обороты. Стоимость широкоформатных телевизоров постоянно снижается, безлимитный интернет позволяет круглосуточно качать из Сети новые фильмы, а современные медиапроигрыватели теперь способны не только воспроизводить музыку и кино с DVD и USB-накопителей, но также и записывать ролики с эфира, самостоятельно качать торренты из Сети и хранить весь этот контент внутри себя. Единственное условие: емкий жесткий диск.

Что интересно, жесткие диски для медиасерверов, как правило, отличаются от дисков для игровых и бытовых компьютеров. При их разработке и производстве основное внимание уделяется не столько высокой скорости записи или считывания информации, сколько надежности хранения данных, большой емкости и устойчивости к отказам.

Для этих целей отлично подходят жесткие диски WD Red, которые недавно появились на нашем рынке.

Диски этой серии имеют объем от 1 до 3 терабайт и по внешнему виду ничем не отличаются от любых других жестких дисков. Вот только наклейка на корпусе — ярко-красная.

Что интересно, на ней производитель не указал точное значение оборотов шпинделя. Вместо него — надпись IntelliPower, что должно означать наличие функции оптимизации алгоритмов кэширования из-за понижения частоты вращения. По независимой информации от некоторых источников, средняя скорость вращения находится на уровне 5400 оборотов в минуту. Более чем достаточно для "хранителя" данных.

Кроме того эти диски отличаются от традиционных особой прошивкой, обеспечивающей более высокий контроль над ошибками, а так же такой режим парковки головок, когда они не оказываются в нерабочем положении слишком часто.

При сборке пластины диска проходят более качественную балансировку, что снижает вибрацию, тем самым увеличивая ресурс работы.

Несмотря на не очень высокую скорость вращения шпинделя, в тестах производительности диск WD20EFRX емкостью 2 терабайта оказался довольно быстрым. При линейных чтении и записи он показал скорость до 150 MB/s, что можно сравнить даже с более производительным и дорогим диском серии Black WD2002FAEX с частотой вращения шпинделя 7200 оборотов в минуту и более высокой скоростью доступа.

Серверные тесты Intel NAS Performance Toolkit показали, что WD20EFRX даже шустрее при двухпоточном воспроизведении видео и копировании информации больших объемов. Правда мелкие файлы "черный" диск копирует в три раза быстрее, что вполне понятно.

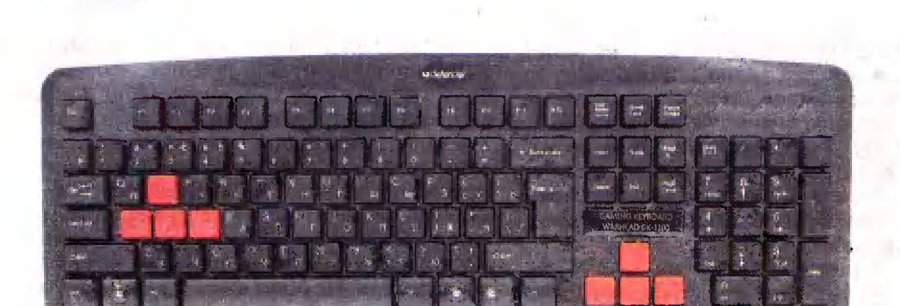
Стандартный тест PCMark 7 выставил WD Red WD20EFRX 1854 балла. Для сравнения, диски для настольных систем, включая игровые, получают до 2200 — 2300 балов.

Зато данный диск потрясающе тихий и практически не греется, что весьма важно для использования его внутри медиа-проигрывателей, учитывая скудный воздухообмен внутри их корпусов.



Итог: диск WD 20EFRX отлично подходит в качестве хранителя медийного контента как в вашей домашней локальной сети в общем медиасервере, так и внутри медийного комбайна круглосуточно качающего торренты из Сети. Тихий, не греется и стоит вполне умеренно для своего объема: от 110 у.е. за 2 Тб версию.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



Игровая клавиатура Defender Warhead GK-1100

Игровые клавиатуры обычно делятся на два типа: многофункциональные и “неубиваемые”. Первые оснащаются огромным количеством дополнительных кнопок с возможностью программирования макросов, ЖК-экранами, разноцветной подсветкой клавиш, регулируемым временем опроса порта и кучей медиафункций, включая наличие USB-хаба. Стоят такие “монстры” довольно много и потому их редко можно увидеть на чемпионатах по киберспорту.

“Неубиваемые” игровые клавиатуры наоборот — выполнены из прочнейшего пластика, редко имеют дополнительные клавиши (за исключением отдельно обозначенных красным цветом курсорных и кнопок WASD), и не боятся ни грязи, ни воды. Да и стоят не более 20-ти у.е.

Помимо геймеров, такие клавиатуры часто приобретают родители маленьких детей. Понятно почему? :) Именно такой гаджет представляет собой новая клавиатура Defender Warhead GK-1100. Помимо вышеупомянутых игровых признаков вроде цветных кнопок и поддержки до 7-ми одновременных нажатий, она имеет удобную конструкцию, позволяющую легко очищать устройство от грязи и влаги.

Warhead GK-1100 является проводной клавиатурой, кроме этого, она подключается через интерфейс PS/2. С одной стороны это даже хорошо — позволяет сэкономить драгоценный USB-порт, а с другой, если PS/2 порта нет, придется дополнительно приобрести переходник. Помимо того, что пластик верхней панели толстый и очень прочный, он к тому же текстурирован узором “под кожу”.

Как я уже упоминал выше, GK-1100 не боится влаги. Нет, если вы ее разберете и зальете водой всю электронную часть, то, конечно же, она выйдет из строя. Однако, даже вылив на нее хоть целый стакан воды или любого другого напитка вы зальете лишь... стол, ведь в днище корпуса предусмотрены специальные дренажные отверстия. Сухой мусор удалить чуть сложнее. Для этого нужно снять верхнюю панель, надавив на защелки в днище корпуса.

Раскладка Defender Warhead GK-1100 совершенно обычная, а размер клавиш стандартный. Так что ей легко можно пользоваться в качестве традиционной клавиатуры, вот только придется привыкать к шести цветным кнопкам с выступами для нахождения “вслепую”. Также, учитывая геймерскую направленность гаджета, конструкторы увеличили кнопку “пробел”.

Сами кнопки достаточно упругие, со средней длиной хода. Высота кнопок чуть ниже, чем у традиционных клавиатур, но до “слимовских” им далеко.

Что касается “внутренней” функциональности, то, как уже упоминалось, Warhead GK-1100 вместо трех стандартных одновременных нажатий клавиш, способна обрабатывать целых 7. Так что отсутствие программируемых макросами дополнительных кнопок, в принципе, компенсируется этой функциональной особенностью GK-1100.

Что касается самого процесса использования, стоит признать: по большому счету, Warhead GK-1100, конечно же, игровая, но далеко не профессиональная и даже не полупрофессиональная клавиатура. Пользование ею мало отличается от работы с обычной полноразмерной клавиатурой. Хотя стоит признать, что хороший профессионал сможет и с ней завалить “мешок” фрагов на чемпионате, тем более что там макросы особенно и не используются, однако вполне может пригодиться функция “семи клавиш”. Плюс по надежности и устойчивости к внешним воздействиям с GK-1100 мало что сравнится.

Итог: Простая конструкция и привычная раскладка позволяют использовать данный гаджет не только в качестве игровой, но и повседневной, бытовой клавиатуры. Более того — она может стать незаменимой в интернет-кафе, ведь даже самый неаккуратный пользователь ее не угробит, пролив кофе, или накрошив печеньки. Да и цена от 14-ти у.е. не покажется слишком высокой.

Иван Ковалев

Планшетный компьютер Google Nexus 7 2013

Операционная система: Android 4.3
Сеть: 2G/3G/4G LTE (опционально)
Платформа: Qualcomm Snapdragon S4 Pro
Процессор: четырехъядерный, 1,5 ГГц, GPU — Adreno 320
Оперативная память: 2 ГБ
Основная память: 16/32 ГБ
Интерфейсы: NFC, Wi-Fi Dual-band (a/b/g/n), Bluetooth 4.0 (A2DP, Bluetooth Smart), разъем microUSB для заряда/синхронизации, 3.5 мм для гарнитуры
Экран: LCD IPS-матрица, 7" с разрешением 1920x1200 точек, 323 ppi
Камера: 5 МП основная, 1.2 Мп фронтальная
Навигация: GPS
Батарея: 3950 мАч
Габариты: 200x114x8.6 мм
Вес: 290 грамм
Цена: от 450 у.е. (за 32 Гб)

Выпущенный примерно год назад планшетный компьютер Nexus 7 нанес довольно ощутимый “удар” по китайским “нонеймовским” и весьма дешевым планшетам. Оно и понятно: гаджет созданный ASUS, по заказу Google и по стоимости чуть выше такого же китайского аналога выглядел значительно привлекательней. После того буквально все производители семидюймовых планшетов на Android стали сравнивать свои новинки с Google Nexus 7 в попытках продемонстрировать достоинства именно их моделей.

Стоит признать, что некоторым это вполне удалось, однако и Google не заставил себя ждать, выпустив недавно новую версию своего планшета.

Дизайн новинки стал гораздо более деловым и строгим по сравнению с предыдущей версией. Текстурированная задняя крышка теперь стала гладкой с нанесенным покрытием soft-toch. Так же уменьшились толщина и вес аппарата.

Для SIM-карты предусмотрен специальный лоток, который можно выдвинуть только с помощью разогнутой скрепки или специального щупа, идущего в комплекте.

Как и в предыдущей версии Nexus 7, объем памяти расширить нельзя: зато можно выбрать устройство с 16 или 32 ГБ.

Экран планшета очень порадовал: разрешение с 1280x800 увеличилось до 1920x1200 точек, что обеспечивает плотность пикселей 323 ppi. Из всех семидюймовых планшетов на сегодняшнем рынке у данной модели картинка без сомнения одна из самых лучших, если не лучшая. Углы обзора, цветопередача, яркость, контраст... Все на высоте!

На защитное стекло нанесено олеофобное покрытие, частично устраняющее отпечатки пальцев.

Рамка вокруг экрана достаточно широкая, однако в большей мере приспособлена для использования планшета в горизонтальном положении. Только нужно следить, чтобы палец не перекрывал датчик освещенности, иначе планшет начинает регулировать яркость заново.

Несмотря на использование двух динамиков вместо одного звук улучшился незначительно. Он стал полноценно стереофоническим, однако по мощности динамики не слишком хороши. Комфортно смотреть кино в поезде или на улице не получится.

Зато появилась тыловая камера! К сожалению, в ней нет вспышки и разрешение довольно среднее для современных устройств. Хотя, для повседневной съемки при более-менее нормальном освещении она вполне годится. В солнечные дни снимки и вовсе получаются более чем приличными, во всяком случае, для планшетной камеры. Вдобавок она позволяет видео Full HD.

Еще одним сюрпризом стало то, что новый Nexus 7 поставляется с предустановленной ОС Android 4.3, самой свежей на текущий момент, причем без всяких надстроек и предустановленных программ.

Производительность планшета обеспечивает отличный четырехъядерный процессор с малым энергопотреблением Qualcomm APQ8064. С ним даже самые требовательные трехмерные игры просто “летают”. При этом поддержка OpenGL ES 3.0 обеспечивает самую лучшую картинку.

На тесте AnTuTu Nexus 7 2013 лишь немного недотянул до 20000 очков (19759), что почти вдвое опережает Nexus 7 2012 и значительно — все остальные четырехъядерные семидюймовые планшеты даже с более скромными экранами.

Порадовало и время автономной работы, которое составило около 7-ми часов при сравнительно серьезной загрузке (видео, серфинг, игры). Если время от времени отключать 3G и WiFi (переходить в “авиарежим”) и не злоупотреблять яркостью экрана, это время легко увеличить еще часа на три.

Итог: в своем планшете второго поколения производители смогли не только не разочаровать, но еще больше порадовать пользователей и насторожить конкурентов. Появившийся год назад и ставший лучшим в 7-дюймовом сегменте планшет Google Nexus 7, в своем обновлении этого года снова занял свое место. Шикарный кран, производительный процессор, самая свежая ОС с возможностью самого “прямого” обновления, тыловая камера, стереодинамики и пока еще немного “кусачая” цена от 450 у.е. за 32 Гб версию, которая очень скоро снизится с появлением реальной конкуренции среди продавцов (новинку предлагают пока немногие).

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Акустическая система SVEN MS-3000

Трехкомпонентные акустические системы с внешним усилительным блоком пользуются у многих покупателей особым вниманием. В первую очередь из-за того, что именно в таком исполнении на электронику усилителя не оказывается дополнительных электромагнитных наводок. Кроме того, такие системы намного более удобны в использовании, так как сабвуфер смело можно установить под столом, а усилительный блок со всеми регуляторами расположить в удобной близости от пользователя. Приятным бонусом также может стать пульт ДУ и в новой акустической системе SVEN MS-3000 он как раз есть...

Весь комплект, включая сабвуфер, выглядит весьма презентабельно и солидно. Все колонки выполнены в одном стиле: с декоративными деревянными боковыми стенками и динамиками, закрытыми решетками с акустической тканью. Сами корпуса колонок сделаны из традиционных панелей MDF. Сателлиты имеют настенные крепления, что существенно расширяет возможности для их размещения. При этом стоит учитывать наличие на задних панелях сателлитов небольших фазоинверторов, закрывать их не стоит.

Оба сателлита двухполосные, с полноценным среднечастотным динамиком с диаметром диффузора 55 миллиметров и небольшим ВЧ-динамиком с хорошим тканевым куполом.

Сабвуфер достаточно велик, чтобы обеспечить плотный и емкий низ, однако немного удивило отсутствие какого-либо фазоинвертора. Этот недочет немного уменьшает мощность низких частот, но зато делает их более контрастными. Динамик сабвуфера достаточно велик, его диффузор имеет диаметр 120 миллиметров.

Как уже упоминалось, усилитель выполнен в виде отдельного блока, в который производители включили не только его, но так же кое-какую дополнительную электронику, о которой чуть ниже.

Сам блок можно устанавливать горизонтально или вертикально и выполнен он в пластиковом корпусе. Регуляторы логично расположились на передней панели, причем ручка громкости раза в два больше, чем регуляторы высоких и низких частот, что очень удобно.

Вышеупомянутая “дополнительная электроника” добавляет функции радиоприемника и медиапроигрывателя, потому на лицевой панели есть также кнопки для выбора частот или перехода по трекам. Для загрузки аудиофайлов можно использовать USB-порт, расположенный под регуляторами, или слот SD-карт, вынесенный на боковую панель. Наконец, в нижней части лицевой панели имеются выход для наушников и линейный аудиовход, а в верхней — информационный экран, который также умеет работать в режиме часов, когда акустика неактивна.

Пульт ДУ достаточно функциональный. С ним система управляется в полной мере, правда, для его корректной работы угол “зрения” излучателя по отношению к приемнику должен быть достаточно небольшим.

Что касается звучания, то в этом плане акустика SVEN MS-3000 оказалась очень сбалансированной. Все диапазоны звучат гармонично, однако отсутствие фазоинвертора в сабвуфере, на мой взгляд, ощутимо сдерживает басовую составляющую. Зато высокие частоты очень разборчивые, легкие и прозрачные.

Итог: SVEN MS-3000 являет собой красивую, удобную и весьма функциональную систему за разумную цену от 133 у.е. Наличие медиапроигрывателя и радиоприемника, а так же сразу двух дополнительных аудиовходов (первый — на задней панели) делают эту акустику весьма привлекательной для выбора. А уж встроенные часы добавляют системе еще десяток очков в сравнении с конкурентами.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Здравствуйте, читатели. Не успел закончиться октябрь, как наступил ноябрь — ничуть не менее насыщенный на игровые события месяц. Поэтому снова лучшее место в газете получили обзоры, а разговоры о вечном мы откладываем на другой раз. Но к вашим письмам это не относится. Ответить на них — святая обязанность "ВР".

Без подписи

Здравствуй, уважаемая редакция "Виртуальных Радостей"! Наконец решил вылить свои мысли на страницы полюбившейся мне газеты. Подумал, что вам будет интересно мнение новоиспеченного читателя. Да-да, читаю я вас всего ничего — с 6-ого (июньского) выпуска 2012 года. Конечно, о существовании отечественной игровой печатной прессы я знал давно, но отрочество и юность прошли с весьма известным российским журналом о компьютерных и видеоиграх (прочитав письмо до конца, можно догадаться, что за оный). Почему я вдруг стал читать "Виртуальные Радости"? Увидел как-то в одном из магазинов "Белсоюзпечать" газету, на обороте которой "пылился" Silent Hill 2. Стало интересно, что о нем пишут в наших изданиях, и вообще, что за газета такая? И вот, уже полтора года читаю все от штрих-кода на заглавной до адреса типографии на последней странице.

Надо больше внимания уделять последней полосе, раз уж в киосках газеты раскладывают как придется.

Знайте, самая сильная ваша сторона — это взаимосвязь с читателем. Таким вниманием к своему читателю, его мнению и пожеланиям, не может похвастаться ни одно ведомое мне печатное издание. Мне сложно судить о прошлом газеты и как сильно она изменилась. Но эволюция, которую мне довелось наблюдать на протяжении 16 выпусков, меня поразила. И то, какими стали ВР к 10-ому (еще не прочитанному, но бегло просмотренному) выпуску 2013 — очень радует!

Взаимодействие с читателями — дело рук самих читателей. Команда "ВР" не такая уж маленькая, чтобы не найти возможность ответить на все вопросы или попытаться реализовать любую задумку. Так что пишите нам везде, спрашивайте, предлагайте.

К сожалению, не удалось поучаствовать в недавнем опросе. Поэтому попытаюсь бегло пройтись по некоторым моментам.

Титульник. Почти всегда хорош. На мой взгляд, здесь должны располагаться знаковые маскоты или харизматичные персонаж(и) из игр(ы) текущего выпуска. Дэдпул — прямо в точку! А вот самолеты!? Помоему, троица из GTA V заслужила место на обложке выпуска куда больше других! Хотя, возможно, вы решили приберечь ее для выхода ПК-версии.

Или решили для разнообразия поместить на обложку не портрет. Или три бандита показались нам слишком ординарным сюжетом. Или еще какая-то причина... По большому счету хит может не попасть на обложку просто из нашего желания не быть предсказуемыми. Главное, что качество артов высокое, а сюжеты — узнаваемые. Насчет нескольких игр на обложке — мне кажется, что идея интересная. Но само собой совместить героев разных игр на арте намного сложнее, чем на коллаже.

Новостной дайджест. Приобрел прекрасное лицо. Та толика юмора, яркие эпитеты и лихо закрученные литературные обороты — главная изюминка и причина прочитать, уже устаревшие к моменту выхода газеты новости!

Ноябрьский дайджест получился настолько серьезный, что я даже отказался от своей заготовленной "проповеди".

Обзоры. Как думаете, для чего я их читаю? "Авторское мнение!" — мой ответ. Рецензию на игру можно найти на любом профильном информационном портале, коих тьма. А вот мнение обозревателя, его взгляд — это самое ценное, что я нахожу в обзорах. "Личностное мнение и объективная оценка не совместимы!" — скажете вы. От чего же? Почему бы не сделать для Игры Номера... кстати, настоятельно рекомендую завести такую рубрику... мнение редакции, где бы автор(ы) делились своим размышлением по поводу обозреваемой игры. Ведь ни какая оценка не передаст суть и "второе дно" игры. Бывает, что объективно, выдающегося в игре ничего нет, но в конкретных местах игра цепляет не по-детски. Пример с Дэдпулом показателен. Среди моих знакомых не нашлось тех, кому бы "не вкатила" эта игра. Все в диком восторге от нее! А ВР тем временем поставила 4.0!

У нас есть плавающая рубрика "Мнение" как раз для тех случаев, когда нужно озвучить альтернативную точку зрения на игру. А оценка — это вообще бред, ее наличие оправдано только тягой людей к цифрам и рейтингам. Вот Beyond: Two Souls я бы поставил 10, потому что это совершенное воплощение влиятельного тренда в игровой индустрии — делать игры похожими на кино. С этой точки зрения — стопроцентная десятка. С другой точки зрения, может быть, тройка. А их среднее арифметическое вообще не говорит ни о чем. Поэтому кто обсуждает игры всерьез, на оценки смотрят в последнюю очередь.

Еще раз отмечу, что при прочтении той или иной полосы, я больше всего ценю именно авторское мнение, и то, как оно подано. Это как душевный разговор с друзьями. Один скажет: "Игруха — ништяк! Графон — фростбайт три! Песочница, мультиплеер и разрушаемая геометрия уровня! 10 из 10!". А другой: "Захватывающая драма с неоднозначным концом. Умные диалоги. Десяток вариантов развития событий. Клишированные, но глубоко раскрытые характеры персонажей. Интерактивное кинцо, наполненное QTE, с тобой в главной роли, которое не отпускает до финальных титров. 7 из 10".

Выслушав их, я бы предпочел поиграть во второе...

Это называется "говорить на языке читателя".

Ретроспектива и пыльные полки. Конечно, одни из популярнейших! Почти все мы родились на рубеже 80-90-х. Поэтому так тепло окунуться в былое!

А теперь о наболевшем. Особенно, захотелось высказаться после упрека в вашу сторону от уважаемого Александра из сентябрьской почты, про "целых 3 страницы" консольного материала. Я ни в коем случае не хочу поднимать холивары на тему "Пекари и Консольщики". Больно читать, когда люди на форумах — недавно пришлось наблюдать, — поливают друг друга грязью, доказывая с пеной у рта, превосходство своей любимой платформы, и что другие скоро загнуться.

Вот моя исповедь... Всю сознательную жизнь я играю на консолях. Как и многие: начиная с NES и Mega Drive, продолжая с PlayStation, Nintendo 64 и Dreamcast... здесь многие заимели персональные компьютеры... затем перейдя на PlayStation 2, GameCube и Xbox — да, тот самый черный ящик с начинкой третьего пентиума, подаривший миру Halo и много других замечательных игр, — и так далее по курсу, не оставляя за бортом портативные консольки: GBA, NDS, PSP... Играю при этом и на PC. Нет, я не миллионер. Хотя и играю почти только в лицензию, за редкими исключениями — когда игру уже не найти или просто ради ознакомления. Дело в том, что я не покупаю и не играю во все подряд — только в стоящие и представляющие лично для меня ценность проекты. Стоимость консольной игры изменяется по прошествии времени. Сегодня можно спокойно найти у ритейлеров или на барахолках классные игры прошлых лет за $10-30, в зависимости от издания и состояния. Также, кто мешает, как в старые добрые 90-е, обмениваться пройденными дисками бесплатно с друзьями или за небольшую доплату с продавцом. Никто вас не заставляет бежать в день выхода игры в магазин и платить $60-80. Библиотека вышедших "рарнейших" игр настолько огромна, играть — не переиграть!!!

Я никогда не скажу что ПК — мертвая платформа или что играть нужно только на приставках. Ибо не делю игры на консольные и писишные. Просто есть игры хорошие и не очень. А еще есть шедевры! Коих полно как на PC, так и на приставках! Так вот, меня очень понравились спецматериалы "Есть ли жизнь на PSP Vita?", "Лучшие из лучших: PlayStation 2". Очень не хватает подобных статей. Хотелось бы, чтобы рубрика "Приставки" была постоянной! И необязательно писать только о консольных войнах Xbox One и PS 4. Можно освещать результаты конференций, которые частенько проводят Sony, Microsoft, Nintendo. Занимательные факты, цифры продаж со дня выхода консоли в регионах и стоимость готовящихся коллекционок. Писать о самых ожидаемых эксклюзивах, различиях в приставочных версиях нашумевших хитов... Плодородная почва и для спецматериалов, в духе: "10 игр которые стоит попробовать на Wii", "Nintendo DS — не только Марио и Зельдой едина", "PlayStation 2 — рай для любителей JRPG!". А еще можно оживить историю серии: Metal Gear Solid / Final Fantasy / Resident Evil... Лучшие из лучших по жанровой принадлежности...

Я был бы очень счастлив, если хотя бы 3-5 страничек будет отводиться на подобный материал!

А вот для сравнения другая история. Детство — компьютерный класс, игры от Doom до Quake 3 и от Warcraft 2 до Heroes 3. Потом клуб и Counter-Strike. Потом свой комп, дорогой интернет, Lineage 2 и Ragnarok по внутренней сети провайдера. Затем World of Warcraft, Dota, World of Tanks. Согласитесь, очень распространенный случай. Вся жизнь в компьютерных играх, но человек не знает про консоли... и как-то не интересно даже. Batman? Call of Duty? А, это те, где миллион серий, там еще кнопку W нужно все время давить и по-любому выиграешь. Запускал когда-то на своем корче, погонял один вечер, быстро надоело. Газету вашу покупаю иногда. Жаль, что вы про нормальные игры не пишете... впрочем, у вас там никто играть не умеет, понимаю.

Я это тоже не про "консоли vs ПК", а о том, что всем хочется прочитать что-то о своей любимой игре или хотя бы о жанре. В том числе про MMORPG, киберспорт, рогулики, социалки и казуалки. Не вечно же мыть кости "классике", как будто кроме Silent Hill и Planescape: Torment ничего в мире нет.

В завершении, хотелось бы присоединиться к тем 5%, которые хотят читать журнал ВР. Чувствую, как сейчас в меня полетели тухлые яйца от старожилов газеты. Не поймите меня неправильно, просто журнал удобней читать и компактней хранить. У меня всего 16 выпусков, а уже полка загромождена. Да и бумага не так быстро изнашивается. А мы ведь все любим перечитывать старые любимые выпуски "Виртуальных Радостей"!

Проблем нет: открываем проект на Boomstarter, собираем деньги тех 5%, выпускаем журнал. Если, конечно, эти 5% хотят не "вообще", а "конкретно".

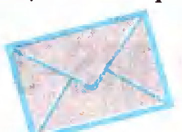
На этом, позвольте откланяться. Спасибо за внимание и низкий поклон всей редакции! Не хочется никого отдельно выделять, но не могу не поблагодарить Артема за становление этой особой связи между читателем и редакцией, и выразить благодарность Станиславу, который был прекрасным "штурманом" редколлегии на протяжении всего времени!

Связь была установлена задолго до меня. Многие еще хорошо помнят этих людей.

P. S.

Когда на работе замечают, что я что-то читаю. Подходят ближе и восклицают: "О! Виртуалка!? Она еще выходит?". Берут и с удовольствием просматривают легендарную газету! Не это ли лучшая похвала в ваш адрес!

Кто ж знал году в 2005-2006, что "ВР" еще столько проживет.



by Okarin

Приветствую уважаемую редакцию.

Здравствуйте.

Читал ВР в течении нескольких лет, так давно, что даже чуть было не написал "hi, nick!". Хороший был парень наш nickky, светился на тут-бае в каких-то проектах недавно, удачи ему во всем.

Nickky aka Николай Щетько — один из тех людей, кто создал "ВР", а уж "Наша почта" целиком на его совести. Только в прошлом месяце я перенес Nickky по почтальонскому стажу, отметив на этом посту шесть лет. Я рад, что "ВР" еще читают люди, которые помнят первого бессменного почтальона.

На днях безнадежно застрял на остановке на пути на учебу и решил оставить последние деньги в ларьке, так и произошло мое воссоединение с виртуалкой. Странно конечно, что девятого числа, в понедельник мне не достался свежий номер, но вполне подошел и номер за прошлый месяц. Газета встретила меня во всей красе, новый облик ей явно к лицу. Вот и решил я написать письмецо в формате "первое и последнее", тем более, что тем для разговора очень много.

В далеком 2004 мы просиживали дни в компьютерных клубах, при том, что практически у каждого дома уже был пк. Когда началась эпоха варкрафта, я ушел в него с головой: постоянные обдумывания страт, игры ночи напролет тайком по диал-апу, просмотр боев легенд калибра Moon'а и Grubby по корейскому телеканалу. Было еще много игр, но, как мне кажется, именно те времена определили мои игровые пристрастия. Не было ничего лучше триумфа над живым противником, ничего лучше майндгейма и предугадывания следующего хода соперника. Победа на грани поражения, заработанная хитростью и расчётом заставляет чаще биться сердце, а руки дрожать. Будь то шахматы, битва в третьих героев или даже пвп арена в мморгп — это разные проявления настоящего спорта, соревнования. Признаю, были и другие игры, зачастую инди-проекты, такие как tothemoon или gemini rue, не оставляющие равнодушным, похожие на чудесную книгу, они прекрасны, как есть. У них есть своя ниша, но будущее видеоигр, очевидно, за мультиплеером.

Меня всегда раздражали игроки, покупавшие игру, просто чтобы полюбоваться на графику. Запустить ее на мощнейшей машине, чтобы полюбоваться на взрывы, на физику, чтобы из укрытия стрелять в ботов, тоже сидящих в укрытии. То что, сейчас продается для "press X to win", напоминает кино и после игры остается только ощущение потерянного времени. Сложность игр падает по экспоненте, сами писали, что 90% игроков уже не могут пройти первый уровень марио. Думаю, что скоро получат популярность всякие интерактивные игры-фильмы ака "press nothing to win". Такие ребята, запустив файтинг, пусть даже не японский, а какую-нибудь казуальщину, будут скакать и жать кнопки ударов в случайном порядке, а потом в стиме появляются темы про макросников, хотя это просто ребята не дропающие комбы. Возможно из-за мортал комбата, который засел так глубоко в нас с детских лет люди в СНГ не воспринимают файтинги как игры с мощнейшей теоретической базой. Отмечу, что единственная приличная русскоязычная статья об этой дисциплине "Теория файтингов" появилась только пару месяцев назад, до этого даже в игрожурах творился какой-то кошмар.

Обратите внимание: никаких "консоли vs ПК". Но целый пласт игр обойден вниманием.

Файтинги — сложный и очень умный соревновательный жанр, кажется, что он расцветает с каждым годом все больше. На последнем турнире серии Evolution было зарегистрировано около шести тысяч участников. Таким вот образом я и подошел к одной из основных тем письма, нашему белорусскому fighting games community. Так как вы не освещаете единственное крупное мероприятие для любителей жанра на постсоветском пространстве Moscow Fighting Arena, то я сам все расскажу — страна должна знать своих героев. Самое большое сообщество игроков имеет Теккен, наши минские воины в прошлом году взяли первое место в командных соревнованиях по Tekken 6 3vs3 команда "Кругом Враги": Omega Z, Sol Badguy, SIM (игрок из Твери), а сам Омега забрал бронзу в индивидуальном зачете. В нынешнем же году их команда осталась второй в Tekken Tag Tournament 2 "Кнопки": Sol, Omega Z, Eisig (из Москвы) из-за приглашенных корейцев, которые не оставили никому шансов. Эти игроки каждый год приезжают в майках с национальной символикой и показывают себя с лучшей стороны. С особой гордостью расскажу про мою любимую дисциплину — Super Street Fighter 4. В этом году наш игрок Smile_Fan из Минска выбил лучшего игрока России, победителя прошлогоднего MFA и остался третьим в общем зачете. Хочется поблагодарить наших ребят за высокий уровень игры и сплочённость. Пожалуй, и все, с наилучшими пожеланиями.

Прекрасная статья могла бы получиться. Вот ведь странно: конференции о киберспорте проводятся регулярно, а файтинги там даже не упоминаются.

И напоследок. Иногда приходят сообщения, что "ВР" нельзя найти в киосках. Что не может не беспокоить редакцию, но вот сеть "Союзпечать" далеко не так болеет за нас душой. Давайте поможем хотя бы "Белсоюзпечати" правильно рассылать газеты по Минску. Если вы не нашли газету в киоске, где хотели ее приобрести, позвоните по телефону 327-63-27 и расскажите, в каком киоске вы не нашли газету. Вам заодно подскажут ближайшую торговую точку, где газета точно есть.

А на сегодня все. До встречи в следующем номере "ВР".

Дыдышко Артём aka Anuriel
(anuriel@anuriel.com)

StarCommand

Жанр: Космический симулятор
Разработчик: StarCommand,LLC
Цена в AppStore/Googleplay: 99р/2.99$

Если вкратце охарактеризовать путь StarCommand на мобильные устройства то фраза "через тернии к звездам" подойдет как нельзя лучше. Постоянные проблемы с финансированием, сбор средств на Kickstarter, полугодовая задержка выхода на Android-устройствах — проект прошел огонь и воду.Стоила ли игра своих ожиданий?

На первый взгляд — определенно стоила. Все начинается с капитана. Он вашеальтер-эго, он же и ключевая фигура повествования. Капитан умирает — истории конец. Его внешний облик можно настроить,хотя не настолько вариативно, как хотелось бы.Зато на дизайн космических посудин не поскупились — будучи разных форм и расцветок, они приятно радуют глаз любого технократа. Собственно, с момента получения корабля на ваши плечи ляжет вся ответственность по его менеджменту, а именно — постройка модулей и наем персонала.

Изначально ваш корабль почти пуст, но имеет задел под модули-отсеки, коих тут три вида: инженерный, медицинский и военный. Постройка каждого из них обеспечивает ваш экипаж какой-нибудь способностью и всячески облегчает жизнь. В частности, можно построить орудия, лазарет, генератор щитов, оружейную комнату и прочие. Все этоследует улучшать в целях повышения эффективности. Для управления системами нанимаем персонал, который расставляем по отсекам по принципу "чем больше — тем лучше". Изначально ваши подчиненные ничего собой не представляют, но уже после нескольких боев начинают расти в своей сфере и потеря одного такого бойца будет очень болезненна для корабля.

Все операции по покупке модулей/команды осуществляютсяс помощью жетонов, которые делятся по цветам: красный, желтый и синий. Новый модульможет стоить несколько жетонов разного цвета, а член экипажа-всего один жетон, да и то, какой захотите.Получить валюту можно за миссии и битвы, коих тут предостаточно. К слову о заданиях — после непродолжительного обучения вас проведут по замечательной сюжетной линии. Не MassEffect, но для мобильной игры сюжетные ходыпрописаны очень здорово. Одна встреча с русскими зомби-космонавтами с заброшенной космической станции запомнится вам надолго. Вдобавок, есть простенькая система диалогов, иногда позволяющая избежать острых ситуаций или наоборот нарваться на лазерную торпеду в корпус. Тут уже все зависит от вашей интуиции и линии поведения.

Если же ситуация неразрешима без конфликта, в игру вступает боевая механика, которая представлена космическими битвами и сражениями внутри корабля. В первом случае происходит взаимный обмен лазерными лучами до истощения щитов и стенок корпуса у одного из участников. Внесен элемент случайности в виде мини-игры во время стрельбы, когда от игрока требуется вовремя нажать на кружки,чтобы произвести залп. Таким образом, за один выстрел можно здорово потрепать врага или вообще ничего не сделать. Если же противник берет ваш корабль на абордаж, то проводится срочная мобилизация, экипаж берет в руки бластеры и начинается упрощенный вариант стратегии X-COM. Понятное дело, что отсеки без команды не будут работать, поэтому стоит строго соблюдать баланс между теми, кто на посту, и кто сдерживает натиск внутри корабля. Последствия от плохо работающих систем часто фатальны — быстро сбиваются щиты, внутренности корабля сгорают со скоростью спички, а то и вовсе происходит разгерметизация и несчастные человечки улетают в вакуум. За пару минут игры может произойти столько событий, сколько порой за то же время не встретишь и в "больших" играх.

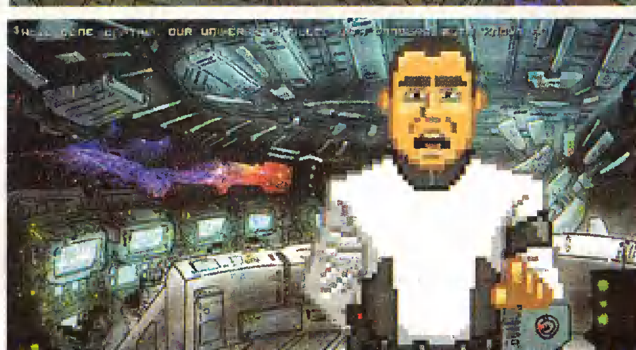
Графически игра выглядит лучше своего идейного конкурента — FasterthanLight. Изометрическая пиксельная графика навевает воспоминания об уже упомянутойX-COM. Картинка не смотрится анахронизмом, а создает атмосферу космического симулятора "старой школы".

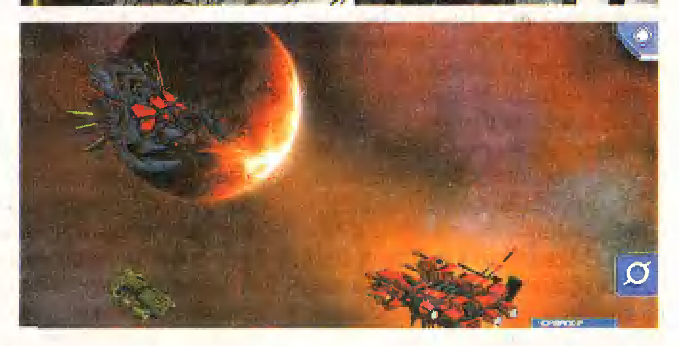
Но и на Солнце есть пятна. Минус же StarCommand — непродолжительная по времени кампания. И большую ее часть будут занимать битвы. Они порой слишком уж затянуты, из чего следуетдругой аспект — однообразие. Долгие баталии сводятся к одной и той же тактике: отстрелялся, отбил нападение десанта, потом опять пострелял,и так – до победного. И как космическому симулятору, StarCommandвсе же не хватает контента,в игре нет глубины проработки.Проект разрабатывается уже два года, а многие заявленные еще в 2011 году особенности до сих пор в стадии реализации.Остается надеяться, что игра не выдохнется раньше времени.

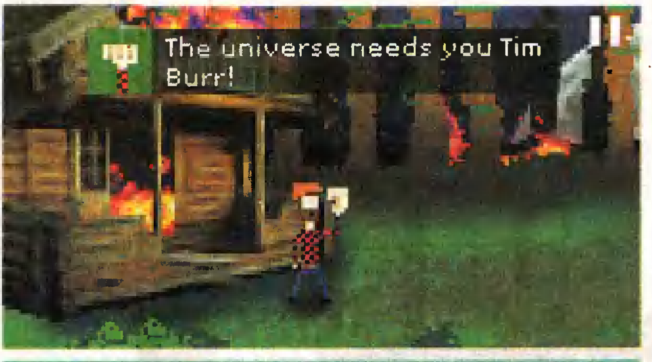
Оценка: 7.5

















Fist of Awersome

Жанр: Beat'em up
Разработчик: I Fight Bears LTD
Цена в App Store/Google play: 3.99$/4.04$

Как-то автору на глаза попалась заметка о том, что 55 летний мужчина убил напавшего на него медведя ножом. Храбрости таких людей можно только позавидовать. Для большинства же такая встреча завершилась бы в пользу мохнатого медоеда. Если вы чувствуете по этому поводу вопиющую несправедливость, то творение независимого разработчика Николя Ханта вам придется как нельзя кстати. Это дерзкий реверанс древним beat'emupфайтингам, где вашему герою придется бить медведей. Голыми руками.

Не спешите звонить в Greenpeace. Николь позаботился о том, чтобы оправдать творящееся на экране безумие. Наш герой — Тим Бурр, который в один день обнаруживает, что его милый дом сгорел, семья исчезла, а сам он попадает в альтернативную реальность, где место человека вцепочкеэволюциизаняли медведи. Они внезапно стали прямоходящими, отстроили города и живут вполне цивильной жизнью, а на людишек смотрят в зоопарках. Понятное дело, Тим в меньшинстве,а тут еще правая рука увеличивается в размере и начинает с ним разговаривать. Вместо того чтобы логично съехать с катушек, наш герой начинает пробивать себе дорогу через орды врагов в поисках правды и семьи под едкие комментарии своего новоприобретенного друга.

Основная проблема таких игр натачскринах — неудобное управление.Здесь же было найдено элегантное решение — никаких крестовин или кнопок на экране.

BARE BEARS!

Левая часть сенсора отвечает за движение, а правая за действие. Раздавать тумаки просто — через тапы по экрану. Сила и вид удара зависят от того сколько вы раз нажали и куда повернулись. Все предельно интуитивно, априемы не надо записывать на бумажку.Говоря о механике, она недалеко ушла от таких хитов,как StreetsofRageили DoubleDragon. Есть вы, куча врагов и задача прорываться вперед до финального босса. В роли рядовых бойцов чаще всего выступают медведи, олени и, прости Господи,велоцирапторы. В роли боссов — здоровые медведи, толстые по здоровью и бьющиеся больно. Придется активно маневрировать и смотреть за тылами — враги очень любят окружатьгероя со всех сторон и пинать до смерти.

Крошить противников поначалу весело, но игре очень не хватает дополнительных "примочек" в виде оружия или каких-нибудь предметов, которые бы активно помогали в борьбе. Та же беда и с врагами — они хоть и появляются в различном обличие, но ударами не различаются. У главного героя есть зачаточная система прокачки, но она дает исключительно тычкипомощнее да здоровья побольше. Никаких новых приемов и комбо не видать. Налицо тотальное однообразие, быстро сводящее игровой интерес к нолю. Ах да, можно еще попробовать свои силы на арене, где просто нужно убить как можно больше врагов. Тут уже интереснее за счет постоянно обновляющихся заданий вроде "продержись без урона 30 секунд" или "выруби 5 врагов с ноги в полете". На общем фоне весело, но также быстро надоедает.Спасают положение графика и музыка. И то и другое стилизованы под "старую школу". Картинка сплошь пиксельная — еще чуть-чуть и будет уровень Atari 2600, а музыка — замечательный 8-ми битный кор с примесью различных жанров. В общем, для любителей и ностальгирующих-самое оно.

FoAодин из тех бриллиантов, которые нужно обязательно доработать,и в результате получится отличное украшение папки с играми.Больше контента, больше ударов, глубже систему прокачки — и самый необычный beat'emupу вас в кармане.

Оценка: 7

Paranoid

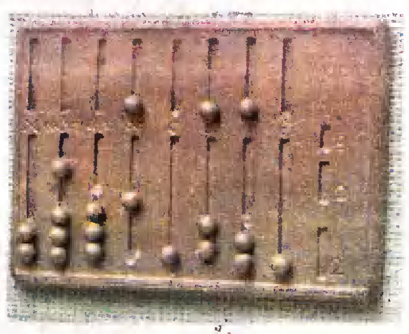
Разум рукотворный:

эволюция искусственных интеллектуальных систем

Человек постоянно пытается всячески улучшить жизнь посредством различных гаджетов, большинство из которых являются, во многом, автономными интеллектуальными системами. Но где та тонкая грань, до перехода которой машины еще зависят от человека, но преодолев которую, становятся самодостаточными? Этот вопрос интересовал ученые и досужие умы с того самого момента, когда была создана первая ЭВМ.

Учимся считать

Тут впору ликовать экономистам: одними из первых "интеллектуальных" систем, правда, очень простыми, являлись вычислительные. И правда, как быстро и главное объективно определить наиболее оптимальный путь деления добытого общими усилиями добра на всю общину? Для подобных целей в древнем Вавилоне впервые изобрели предка нынешних ЭВМ — счеты абак. Это была несложная система граф, содержащих "ползунки", позволявшие производить минимальные вычисления. Современное напоминание про эти древние таблички каждый может найти в своем кошельке в виде чека из магазина, ведь если задуматься о происхождении слова "чек", то оно буквально означает "графа". Как несложно догадаться, различные нации изобрели вариации первобытного абака. Наиболее знакомой для всех является счетная доска. Если же брать наиболее значимые для эволюции счетоводства устройства, стоит упомянуть суммирующую машину Блеза Паскаля. Ученый изобрел ее в 1642 году в возрасте девятнадцати лет, наблюдая за работой отца — налогового сборщика.



Вавилонский абак — одно из первых счетных устройств в истории



Суммирующая машинаБлеза Паскаля. 1642г.

Неплохо отличились коллеги молчаливого спасителя вселенной доктора Гордона Фримена. Ученые Массачусетского технологического института (МIТ), в котором учился упомянутый компьютерный герой, изобрели в 1927 году механический аналоговый компьютер. Идейно это был весомый шаг вперед. Практически и экономически механическая система была дорогой и громоздкой. Позже электронные, матричные и прочие аналоговые устройства успешно передали эстафету всеми любимым ЭВМ — электронным вычислительным машинам.

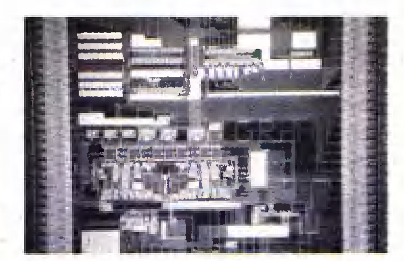


Механический аналоговый компьютер. 1927г.

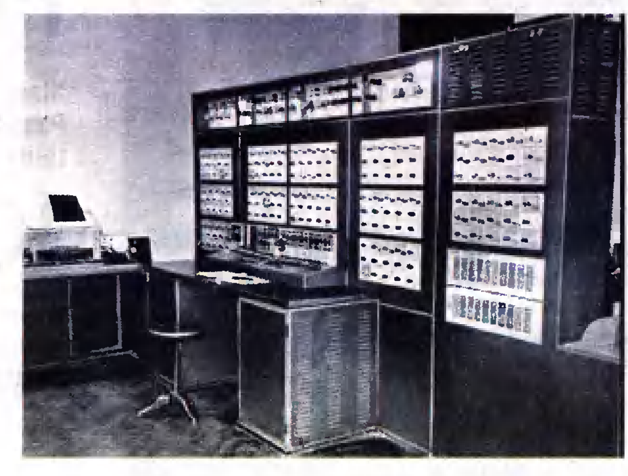
Учимся оптимизировать

Двадцатый век, наряду с другими его важными событиями, впору было окрестить веком становления информационных технологий и развития ЭВМ. Первыми в создании ЭВМ отличились три великих государства — Германия, США и СССР. Немецкий ученый Конрад Цузе во многом опередил своих коллег, изобретя в период с 1938 по 1941 год три вычислительные машины под маркой Z. По сути, это были полноценные компьютеры, использующие для вычисления двоичную систему. Первым цифровым устройством была машина АВС (Atanasoff-Berry Computer), созданная в 1942 году американскими учеными Джоном Атанасоф и Клиффордом Берри. До определенного момента это устройство было незаслуженно забыто, а первым полноценным компьютером в истории считался ЭНИАК, разработанный в Пенсильванском университете в 1944 году, но в 1973 году Федеральный суд США постановил зарегистрировать устройство АВС, как первую полноценную ЭВМ. На территории бывшего СССР первая отечественная ЭВМ появилась в 1959 г. Вычислительная машина под названием "Сетунь" была разработана под руководством конструктора Брусенцова Н.П. Данный аппарат работал в троичном двухбитном коде, а сама конструкция, в виду определенных особенностей, не имеет аналогов в истории ЭВМ. Всего было выпущено 46 таких устройств.

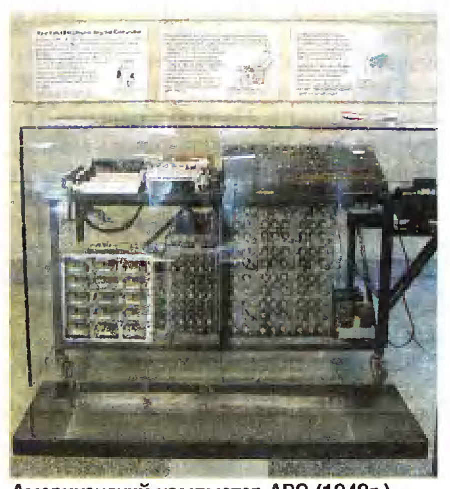
За ничтожный для прогресса срок машины, названные попростому компьютерами, развились до фантастических возможностей. Человек получил универсальный инструмент практически для любой деятельности, будь то управление страной, создание невиданных доселе миров или банальное заваривание кофе по утрам. Даже самый ветхий дед в забытой богом деревне сегодня имеет заботливо подаренный родственниками мобильный телефон, который, ни для кого не секрет, является маленьким компьютером. Что говорить про мощнейшие процессоры, графические станции, используемые как в сфере мультимедийных развлечений, так и в серьезных научных проектах.



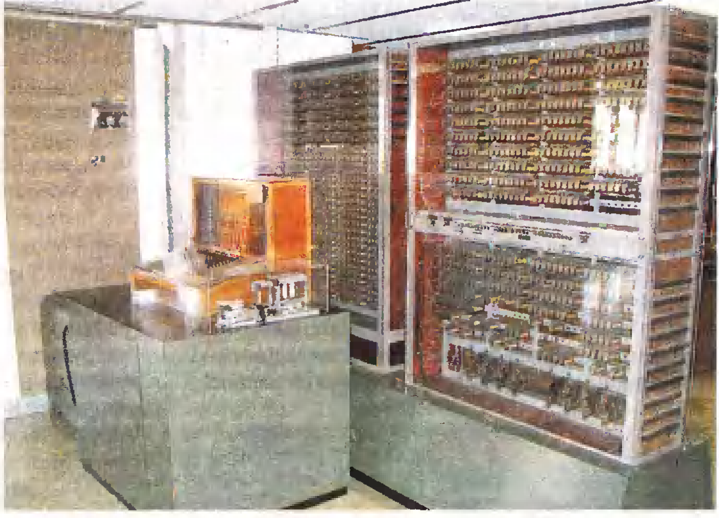
Первый кремниевый чип, имитирующий работу синапса



"Сетунь" — первая советская ЭВМ (1959г.)



Американский компьютер АВС (1942г.) — первый рабочий аналог любой современной ЭВМ



Вычислительная машина Z3 — еще не ЭВМ, но уже полноценный компьютер

Но если с обычными, пусть даже самыми мощными ПК непосредственно знакомо большинство людей, то биокомпьютеры пока не используются в повседневной жизни. Единственным на сегодняшний день рабочим прототипом биокомпьютера является ДНК-компьютер. Его создал профессор университета Южной Калифорнии Леонард Адлеман в 1997 году. Данное устройство основано на комбинации биологических ферментов и фрагментов молекул ДНК, из которых строится аналог кремниевого микрочипа. Оперативные процессы происходят за счет биохимических реакций. Последняя редакция данного прототипа была создана в марте этого года, и пока она способна выполнять лишь минимальные операции. Но, как вполне справедливо пытались сказать нам создатели игр серии Deus Ex, будущее биокопьютеров не за горами. А если говорить точнее — будущее людей-компьютеров.

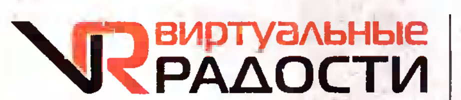
По образу и подобию

Вполне логичный и разумный выход — взять и подсмотреть у природы простое и гениальное устройство веками протестированной рабочей оперативной системы, которой является человеческая нервная система. Ее основой является нейрон. Самой перспективной разработкой в сфере создания искусственного интеллекта является нейрочип. Нейрочип — искусственно созданный аналог нейрона, работающий по принципу создания активных связей — синапсов, отвечающих за проведение электрических импульсов, которые в результате функционирования создают долговременные связи, являющиеся основой памяти. Главным преимуществом нейросистем является то, что они могут создать автономную интеллектуальную систему, способную самостоятельно развиваться не просто на основе программного обеспечения, а создавая новые синапсы — контакты, отвечающие за память и проведение информации. Такие известные фирмы, как Intel и Siemens, проводят разработки по созданию аналоговых и цифровых нейрочипов, которые применяются пока лишь в научных опытах. Тот же Массачусетский институт несколько лет назад создал прототип кремниевого нейрочипа. Заманчиво фантазировать о том, что однажды приобретя компьютер, вполне возможно не тратиться в будущем на апгрейд просто потому, что процессор будет сам развиваться с течением времени.

То, насколько быстро научно-техническое развитие движется вперед, можно наблюдать, как минимум, ежегодно: не успела новая модель телефона, видеокарты, процессора разойтись по рукам, как тут же возникает улучшенная версия, предлагающая еще более широкие возможности. Благо или вред такое быстрое развитие гения человеческой изобретательности — каждый решает для себя сам.

MDL

Директор — главный редактор ДЫДЫШКО Артем Вячеславович.



Учредитель и издатель — частное предприятие «Виртуальные радости».
Рег. св. №237 выдано Министерством информации РБ 15.02.2012 г.
Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь, 220007, г. Минск, пер. Проездной, 3-1. Тел. (017) 217-43-15.
E-mail: vr@vrgames.by.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна.

Подписано в печать 6.11.2013 в 22.30.
Тираж 5100 экз.
Заказ № 4908.
Цена договорная.

Отпечатано в типографии республиканского унитарного предприятия «Издательство Белорусский Дом печати», Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79.
ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.
П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12